

GAME SOFTWARE

VOL. 250

电子游戏软件

深入特报 游戏开发者大会2009

6.99  震撼价

GDC09

MGS5主角公开

赛尔达新作正式发表!

暴雪进言微软下一代主机!

寂静岭破碎记忆公开! Wii上演恐怖大片!

你不了解的怪诞游戏世界

SEGA勇创吉尼斯最低俗记录!

官方下载才是游戏的未来?!

外国山寨机要赚中国人的钱?

新网络时代! 不用主机玩游戏?

全新推出重磅栏目! 每期与你一起回味让中国玩家泪目的永恒经典!

中国玩家感动系列(第一弹)

剧情与隐藏模式深度探秘! 再次加入里昂与克莱尔的惊悚之旅!

生化危机2 PS版

超期待新作13弹 海量信息轰炸

最终幻想XIII/机动战士高达战记
雷顿教授与魔神之笛/忍者龙剑传Σ2

阿兰德的炼金术士/块魂礼物/拳击之夜4/正当防卫2

VR网球2009/巴哈姆特之血/伊苏7/伊苏1+2历代记

特别关注: 饭野贤治回归之作全面公开+详细介绍!

特稿

游戏中的彩蛋
GAME内涵揭秘独家
爆料正版游戏也升值?!
收藏哪些游戏有钱赚?
哪些正版买了亏到惨?

真·风神制作

2009年04月下 总第250期

ISSN 1006-5032



9 771006 503000



FIFA ONLINE 2



请立即搜索

FIFA Online2

搜索



www.eaFIFAonline2.com

the 第九城市

EA SPORTS FIFA Online 2 © 2009 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Certain components © 2009 Neowiz Games. All Rights Reserved. EA product. The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. PL M.L.S. M.L.S. the MLS logo, Major League Soccer and MLS team identifications are proprietary rights of Major League Soccer, LLC. All rights reserved.

**Goal!
Goal! Goal!**

**网游足球时代到来
全民足球网游**

4月22日

火爆公测

抢先下载 立即激活

国际足联授权 真实同步世界足坛



全民对决 一触即发!

GDC 2009

全面报道 第一手新闻 超多猛料!

一年一度的游戏开发者大会于今年3月23日到27日在美国加利福尼亚州旧金山的莫斯会议中心举行。自1987年首次举办以来，这已经是第22届GDC了，比E3的历史还要悠久，尽管其面向对象主要是游戏业界的从业人员，但因其与业界发展密切相关，特别是近几年来，许多游戏业界的重大新闻都是选择在GDC上是首度发布，因此GDC也越来越受到普通玩家们关注。今年GDC举办之前就有许多引人注目的焦点，在这次的展会中也确实有许多重量级的新闻发布，本刊第一时间为大家献上最完整的报道。□文/北斗、翅膀

微软提倡全新反盗版方式

过去所有的业者，面对盗版，总是想尽办法，使用各种技术，来针对开发的游戏软件，加上重重的保护。不过往往对于消费者来说都是痛苦，对于盗版的使用者，往往因为各种破解工具，反而让盗版使用者轻松地使用游戏软件。

在GDC 2009，微软提出的建议则是放弃使用各种保护机制，将游戏软件放在P2P的网络上，并通过线上销售授权码的方式，让玩家可以在线上购买授权，并能够跟着玩家到任何可以运行该游戏的地方。说穿了，其实类似现在网络游戏的作法，游戏软件随处可得，玩家只要在线上消费之后，就可以在任意安装该游戏的主机上用自己的帐号去玩游戏。

微软认为此举既有利于游戏发行商、也有利于保护游戏发行之利益，还能为玩家提供便利，此外还包括云端运算的方便性等等。

超级引擎CryEngine 3亮相

本届GDC上，知名德国游戏开发商Crytek放出了新一代图像引擎CryEngine 3的展示画面。支持DirectX 10技术的第一人称射击游戏《孤岛危机》是採用CryEngine 2开发。第三代的引擎跨入家用平台领域，官方强调CryEngine 3是为网络游戏（MMO）、PS3、Xbox 360设计的开发平台，希望最终能够协助开发人员将游戏创意最大化，不用去考虑机能的制约，同时还能节省开发成本，创造出效果更丰富的游戏内容体验。

CryEngine 3包括CryEngine 3 Sandbox level编辑器。第三代所看即所玩（WYSIWYP）工具等。Crytek表示，CryEngine 3要让研发人员创造AAA级（最顶级）的次世代游戏。



FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES

HISTORY 2004&2005 PSP, 新世代主机情报

2004年召开的GDC开发者大会，最引人注目的话题，自然就是全球首次公开的PSP主机游戏画面了。作为演示用的游戏软件，是一款由美国开发商Backbone Entertainment制作的动作游戏《DEATH JR.》，其表现出的真正3D画面，在当时的掌机上十分罕见，吸引了大批目光。为年底发售的PSP开了一个好彩头。第二年，任天堂、SCE、微软分别在GDC上公开了新一代游戏主机。世人展示了PSP的真正实力。的据报，当时任天堂的Wii还被称为“革命”（Revolution）的开发代号。岩田聪在北桥发表了将其打造成一个异质主机的愿望。此外PS3同时发表了将应用蓝光作为标准存储媒体，微软也向与会者介绍了“次世代Xbox（X360）的开发环境“XNA”的相关内容。



↑《DEATH JR.》这款游戏向SCE、微软分别在GDC上公开了新一代游戏主机

HISTORY 2006年 Wii与PS3蓄势待发

这一年，任天堂和SCE都准备了基调演讲作为压轴戏。任天堂的岩田聪在充满激情的演说中，谈及了NDS游戏《脑锻炼 大人的DS训练》的诞生秘闻，以及这款游戏带来的社会效应，还回顾了NDS（赛尔达传说）系列的发展新作，并发表了运用PC引擎开发的Wii游戏下载数据。SCE方面，发表了PS3网络相关的新情报，SCE当时的社长久夛良木健就网络搭建，和游戏下载相关计划进行了阐述。同时，现场还公开了数段游戏的试玩影像，同屏显示的大量鱼群在即时演算下进行运动，无数的士兵卷起暴风的场面，这些震撼机能的视频都给在场者留下了深刻印象。而微软因为上半年已经发售了X360，本次GDC并没有什么重要的消息，只是象征性的展示了一些关于XNA开发环境的相关内容。



↑久夛良木的演讲非常自信。

HISTORY 2007年 PS Home、宫本茂



三大次世代主机均已上市，本次可称得上是新世代的首届GDC。SCE在其基调演讲中，闪电公布了PS3新服务项目“PlayStation Home”，这项服务虽然在2008年底才正式上线开始运营，但在当时，以PS3和PSP为服务目标的PS Home计划的基本架构，包括以玩家为单位，在虚拟大厅中建立个人形象等，都已经在此时得到了确立。此外最新的GDC2009中关于PS Home的一些具体内容，也在这次演讲中首次被提到。

这次GDC另一个重要人物就是宫本茂，因其在过去的一年中创造的辉煌成果，以及多年来为游戏业带来的不朽贡献，宫本茂被授予了游戏开发者的最高荣誉——终身成就奖。这是历史上第四个得到此奖项的人，同时也是第一个得此奖的日本人，马里奥大叔创造了历史。

HISTORY 2008年 软件发表的大舞台

08年的GDC，微软采用的基调演讲和前几届以硬件为主不同，微软此次在演讲中，发表了大量与软件有关的信息，首先最值得一提的就是，微软公布了《战争机器2》的确切发售日期，以及与该作相关的一系列内容。制作人还拿着一把象征性的锤头登台走秀。除此之外，《神鬼寓言2》的新要素，《忍者龙剑传2》的发售日期，等等各种各样的消息都在这次演讲中被发表。这年的GDC微软确实向玩家提供了不少有用的信息。

和往年比，这次众多的日本制作人登台演讲也是一个特色，以《大乱斗》系列知名的樱井政博，任天堂制作人（Wii Fit）的泽野贵夫等，超过10名日本人士登上了这个舞台进行演讲，吸引了来自全球众多的目光，日本游戏业走向世界的多元化风格逐渐得到了重视。



↑属于《战争机器2》的一年

GDC 暴雪与微软沟通新主机

暴雪公司的Rob Pardo证实暴雪正在与微软探讨XBOX360的继承者的问题。在GDC的Luminaries Lunch上的发言中，Pardo表示暴雪正在积极就下世代主机与微软进行沟通，似乎预示了新的世代战争已经在准备中。

Pardo说暴雪游戏如魔兽争霸等至今未出现在家用机上的原因是主机的设计没有考虑到某些游戏类型的需要。他说：“有很多我们的游戏不会出现家用机上，因为他们缺乏合适的输入设备的支持。（即使我们做了）你最终也只能看到很垃圾的移植作品。这是为什么RTS在主机上难以做好的原因”。暴雪在游戏业还是很有影响力的，微软的下世代主机设计多半会参考上述意见。

GDC iPhone改变手机游戏

在GDC 06开幕当天举行了指南会议及移动和AI等为主题的研讨会，手机相关的主题会议名为“GDC Mobile”，美国Ngmoco首席执行官兼创始人Neil Young发表主题演讲。Ngmoco先后向美国苹果的iPhone及iPod Touch开发游戏软件，并继续保持强势。在目前的“iPhone 3.0”发布会上，现场演示了两款应用iPhone 3.0新功能的软件。

Young表示：“此前的手机游戏开发存在着多种因素，如不完善的功能和性能、手机游戏的过慢及手机运营商的影响力等，而随iPhone的面世这些情况为之一变”。iPhone所改变的，有：1、市场；2、游戏本身；3、游戏开发；4、游戏销售运营高四个方面。“现在，每天平均有165个新应用程序发布。没有哪个平台能以此迅速的速度普及开来”。

关于游戏，Young比较了DS和PSP，分析道：“从设备的功能和性能方面来看，PSP优于DS。但由于采用了发挥双面和触摸屏等硬件特性的软件，综合方面DS略胜一筹”。说明了关键是如何发挥硬件所具有的功能。具体谈到，重要的是如何利用多点触控、从3.0版导入的Voice和Push方式将日常的通知通知iPhone。

RES/ FEATURES/ FEATURES/ FEATURES/ FEATURES/ FEATURES/ FEATURES/ FEATURES/ FEI

岩田聪，“人生赢家”在GDC上的演讲

任天堂现在可以说是游戏界活得最滋润的厂商了。社长岩田聪自然是志得意满，与索尼微软的低调相反，本次GDC大会上岩田聪在演讲席上宣布了不少有利的消息。

岩田聪此次身着一件看上去挺酷的皮夹登上讲台，并以一句“上次我在此发表演讲还是3年前Wii发售前夕”作为开场白，他说到当时没有人能想到Wii或DS能够畅销到如今的这个令人瞩目的成绩——DS全球销量已经突破1亿，Wii的全球销量也已突破一千万，“这使得Wii成为游戏史上硬件销量增长最快的平台”。

接着他在大屏幕上展示了一系列关于DS和Wii的销量增长示意图，看得出来，此时的岩田聪相当自豪，他向到场的来宾以及所有玩家们表示可以来自任天堂的感谢。接下来岩田聪花了十几分钟时间说到为什么这么多第三方厂商都愿意在任天堂的平台上开发游戏以及他们所获得的利润（果真如此？）。随即岩田聪提到了他早年开发游戏时的一些小故事，当年他向宫本茂提交了一个游戏企划，宫本茂看完表示如果他能多花几个月的时间的话这个企划会更好，然而当时岩田聪却只剩下两天的时间了——结果就是任天堂上硬件销量不如人意，岩田聪也没能为下一个游戏的开发足够的资金。而岩田聪由此获得了一个宝贵的经验，足够的时间和金钱可以让你制作好游戏打下基础，好游戏能够赚到更多的钱为下一个游戏的开发提供资金，这远比在初期而不是后期的思维膨胀，而这些都是任天堂的平等让开发者们提供的。

同时，他也没有忘记称赞宫本茂，“就我所知的绝大部分人，他能看到其他人都看不到的游戏开发机

会。”例如宫本茂非常喜欢观察身旁的人和事，当他注意到某件事物被许多人所喜爱时，他就会反复思考到底这是这件事的哪个部分是乐趣所在，“我想这就是为什么宫本茂开发出的游戏能受到众多玩家喜爱并能吸引那些非玩家们的原因了。”

接着岩田聪总结了宫本茂能够如此成功的几点主要原因：1、创意无处不在；2、个人交流；3、制作关卡原型，在制作游戏前先大致做出一个符合理念的原型来，这样开发团队的成员们就可以避免走好多弯路，例如当初在制作《Wii Sports》时只是做了一个表达操作的模型，具体的图像等等都未制作；4、制作原型关卡时采用小团队，每个团队制作的关卡长度都不尽相同；5、宫本茂总是保持有数个计划在同时制作；6、反复测试；7、能够大规模生产。

随后岩田聪介绍了NDS音乐游戏《节拍天国》的一些开发趣闻，他表示本作的销量已经突破百万，并给了到场的所有听众每人一张《节拍天国》的卡牌，“我很想知道大家在玩过之后的感受。”接着岩田聪提到了《吉他的英雄》、《孢子》以及《粘粘世界》等其他公司开发的具有代表性的创意游戏。

当谈及主机销量与游戏厂商关系时，岩田聪表示硬件厂商必须提供足够的装机量（即使硬件销量达到一定数量），这样才能为游戏开发者制作与发售游戏提供一个更好的盈利机会。“在Wii上我们对此问题非常认真，这也是为什么诸多大作在主机发售的18个月内在Wii上发布新作的原因。同样，虚拟主机（Virtual Console）也是以此为目的制作的。我们通过这些手段大幅提高了

主机的硬件销量，这就为更多游戏的开发提供了良好的基础。”然后岩田聪展示了由NPD统计的第三方厂商在Wii上的良好获利情形。在他接下来展示的数款虚拟主机游戏中，其中一款名为《Rock 'N Roll Climber》的游戏是通过手柄模拟攀岩者左右手攀岩的游戏。

之后谈到了如何在Wii主机上存储更多虚拟游戏的方法，如今的新系统“Wii System Menu 4”支持最大32GB容量的SD卡，玩家可以下载游戏到SD卡中，如此即可大量存储游戏并且迅速读取，该功能已于当天正式开始下载。SE也将在今年提供多款支持WiiWare的游戏，包括《我的生涯》以及《最终幻想4：月之归还》。同时还展出了数款DSI专用游戏等。

演示完后岩田聪回到台上，表示DSI自去年11月份发售以来销量已经超过200万台，同时宣布了“虚拟街机（Virtual Console Arcade）”功能，玩家可以在其上玩到早期的经典游戏，例如《太空侵略者》、《星际火狐》等。

最后，岩田聪为大家展示了一段宫本茂新作的动画，画面风格与GC上的风之谷很接近，林克将于体型巨大的BOSS

展开激烈战斗，本作标题名为《塞尔达传说：灵魂之轨迹（Spirit Tracks）》，预计在年下半年发售。



Game Developers Conference

GDC是Game Developers Conference (游戏开发者大会) 的缩写, 由英国联合企业堡UBM旗下的Think Services举办。GDC是游戏界精英们学习最新前沿技术、交流意见、拓展人际关系、讨论游戏行业发展和寻找商业机会的最佳场所。第一届游戏开发大会举办自1987年, 最近于2007年举办了第一届中国游戏开发大会。

[illegible]

DR. J. H. BARNETT

➡ 目指第三世界

➡ 熟面孔的游戏软件

目前Zeebo预定今年4月率先于巴西市场推出, 预定售价200美元。下载游戏费用为15-15美元不等, 除了游戏费用外, 并不收取额外的网络费用。而玩家们所关心的游戏内容方面, Zeebo官方网站显示, 已经有CAPCOM、EA、NBGI Networks、PopCap、THQ等厂商宣布追加这款全新的主机。首批上市的主机内置5款游戏, 包括《FIFA足球2009》、《极品飞车: 卡普峡谷》、《雷神之锤》等, 发售时可通过网络下载购买的游戏也已经有相当数量, 其中包含《生化危机4》、《街头霸王Alpha》、《疯狂出租车》、《毁灭公爵3D》等。



Lionhead Studios公司的Peter Molyneux在GDC接受媒体采访时,透露了《神鬼寓言2》的新下载包情况,并在话语间表达了有关续作的一些暗示。

↑ 该作在欧美口碑极佳，被誉为神作。

为一个后续作品。Peter Molyneux谈到，这部分内容会对原作中留下的一些疑问做出解答，一些隐藏的谜团会在这里得到合理的解释，并且向后延伸出更深层次的东西。玩家们会从中看到，今后的作品会是怎样一个世界，怎样一个面貌。“凝视未来”，这个追加内容会展示《神鬼寓言》系列前所未见的未知世界。

PSN下载游戏是PS系平台重要的软件来源之一，SONY于3月27日正式宣布了一项新政策，凡是独立的游戏开发工作室，SONY都可以为其承担全部的开发资金，交换条件是开发出的游戏必须为PSN独占。

SONY的这项政策针对的对象,主要是规模较小的独立开发团队,或个人开发工作室,SONY就是看中了这些拥有创意、潜力无限,但缺少开发经费的三、五、八人小型团队。如果他们作品承担有PSN独占,SONY就会尽全力帮助他们开发游戏,这就是“Pub Fund”计划。不过和传统的买断游戏不同,开发工作室依然拥有该作品的知识产权和发行权,SONY称此举只是为了协助独立工作室更顺利的发展,并进一步培养其成为发行商。首获因此政策获益的,就是正在开发PSN发行的《燃烧尸》(Burn Zombie Burn!)。SONY称今后还会寻找更多更好的工作室为PSN开发独占游戏。

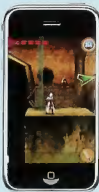
吃人家嘴短，既然愿意让SONY当凯子，那些工作室自然也不可能再自由行使他们的“独立发行权”，说到底，其实这和用钱买独占游戏也没什么两样。

最近iPhone/iPad Touch平台的游戏可谓是大作不断，刚刚发售了《合金装备Touch》，现在Gameloft又表示

最快将在4月底5月初发布iPhone/iPod Touch平台的《刺客信条》。

Gameloft是在近日在旧金山举办的GDC 2009上公布这则消息的。Gameloft已经在AppStore上发布了《兄弟连》、《斯巴达英雄》、《Let's Golf》等一系列经典游戏,面对EA、KONAMI等竞争对手的强劲挑战,Gameloft希望通过发售新游戏巩固其手机游戏霸主地位。之前Gameloft已表示会将《刺客信条》引入iPhone/iPod Touch平台,但并未有公布发售日和售价。

对于《刺客信条》的发售日期，Gameloft给出的回应是“end of April, early May”，也即四月底到五月初之间。



前《魔兽世界》负责人（现被抽调去负责暴雪的新网游项目）Jeffrey

“其实我这是在背后对着我们自己人呼吁。停下笔来，不要在我们的那些该死的大部头，因为没人想去看。”

“我们要以游戏所独有的方式来呈现剧情，我们要引导玩家自我激发，迟早我们会接受这个事实，我们不是莎士比亚、西科蒂斯、托尔斯泰，昆虫，我们更好更强大。”

“为了给他的听众打气，Kaplan直指大师们也不是完人，‘莎士比亚连3D模型都做不出来，如果这能让你振奋点的话。’”

Crytek的游戏制作人BerndDiemer在另一个场合也以《CrysisWarhead》过程为例，宣称传统意义上的游戏设计文档已成了摆设。

“业界沿用多年的游戏设计文档已失去了作用，印在纸上的设计文档比不上开发人员每日做出的更动。Crytek已转向无纸化设计，用PowerPoint幻述所有的东西，这就使得设计师只用花上一两段篇幅就能把事情说清楚，而大段文字甚至数百篇幅来描述某个想法。”

我们只创作
有意思的游戏

LEVEL 5高超的游戏制作实力以及每款作品都能获得较高销量的表现让人钦佩,自其创立10年以来共制作了21款游戏,总销量达到了惊人的12912000份,平均每款游戏销量都超过了五十万份!社长日野晃博表示秘诀就在于“我们只创作有意思的游戏”。



Wii Ware
新增两款FF作品

岩田聪在展会上正式公布两款FF系列的Wii Ware新作：《最终幻想4 月之归还》和《最终幻想 水晶编年史：我的黑暗王国生涯》。“月之归还”是手机游戏的移植版，在本作中新增了根据“月”的阴晴圆缺所影响的“月龄”系统以及联合攻击系统等。

《勇闯尸城2》目标6000丧尸同屏

在GDC 09的“Mental Mix”渲染技术研讨会上,《勇闯尸城2》制作组Blues Castle Games的角色设定主管Izmezh Doidsek表示制作组目前的重点是创造大量的可用角色。《勇闯尸城2》的角色设定数量之多是以前的电视游戏中未曾见过的,通过这种渲染技术,《勇闯尸城2》确认将会经常有至少800只不同衣服装一无二的人物出现在屏幕上。更重要的是,通过Mental Mix技术的渲染,角色可以在同一游戏引擎快速大量的产生角色,玩家可以享受多达6000人面目的多人模式。

GDC09评选出了2008年度全球游戏开发者优秀奖获奖名单, 并进行

又，除了站在游戏最高领奖台的小岛秀夫外，《小小大星球》凭借独揽的骄人战绩，成为了年度游戏的最大赢家。

角色扮演游戏	小岛秀夫	孢子 (Spore)	
无私奉献	Alex Alex Rigopoulos / Eran Egozy	横行霸道4 (Grand Theft Auto 4)	
拳皇大使奖	Tommy Tallarico	求生之路 (Left 4 Dead)	
年度最佳游戏	辐射3 (Fallout 3)	战争机器2 (Gears of War 2)	
提名	小小大星球 (LittleBigPlanet) 神鬼寓言2 (Fable 2) 求生之路 (Left 4 Dead) 横行霸道4 (Grand Theft Auto 4)	最佳原创游戏 小小大星球 (LittleBigPlanet) 时空幻境 (Braid) 冥界狂想曲 (Sins of a Solar Empire)	
最佳剧本	辐射3 (Fallout 3) 真枪假动作2 (Far Cry 2) 时空幻境 (Braid)	配乐世界 (World of Goo) 灵魂泡泡 (Soul Bubbles) 小小大星球 (LittleBigPlanet) 孢子 (Spore)	
提名	横行霸道4 (Grand Theft Auto 4) 合金装备4 (Metal Gear Solid 4) 波斯王子 (Prince of Persia)	最佳创意 小小大星球 (LittleBigPlanet) 孢子 (Spore) 配乐世界 (World of Goo) 横行霸道 (Braid)	
最佳视觉艺术	辐射3 (Fallout 3) 小小大星球 (LittleBigPlanet) 合金装备4 (Metal Gear Solid 4)	提名	战争 奥林匹斯之血 (Blood of War: Chans Of Olympus) 前进毁灭者 破晓之日 (Advance Wars: Days of Ruin) 无厘御厨 (Echochrome) 吃吧吧 (Patsapon)
提名	战争机器2 (Gears of War 2) 死亡空间 (Dead Space) 小小大星球 (LittleBigPlanet) 合金装备4 (Metal Gear Solid 4)	最佳音乐游戏	美丽世界 (The World Ends With You) 配乐世界 (World of Goo) 城堡毁灭者 (Castle Crashers) 时空幻境 (Braid) N+ (N+) 像素垃圾 伊甸 (PixelJunk Eden)
最佳音效	求生之路 (Left 4 Dead) 战争机器2 (Gears of War 2) 小小大星球 (LittleBigPlanet) 真枪假动作2 (Far Cry 2) 时空幻境 (Braid)	提名	最佳下载游戏 辐射3 (Fallout 3) 求生之路 (Left 4 Dead) 小小大星球 (LittleBigPlanet)
提名	辐射3 (Fallout 3) 求生之路 (Left 4 Dead) 小小大星球 (LittleBigPlanet)		
最佳游戏设计	小小大星球 (LittleBigPlanet)		

小岛:将昨天的不可能化为今天可能

今年2月份左右的时候,就有新闻传出来表示合金装备系列的制作人小岛秀夫,荣获2009年游戏开发者大会(GDC 2009)授予的终身成就奖。不过,当时只是确认获奖,正式的颁奖活动还是在本次的大会现场举行的。

自创办至今,按照惯例,游戏开发会议每年都会评选出一名为游戏业的发展和进步做出过非凡贡献的人并授予其游戏开发者的最高荣誉——终身成就奖。小岛秀夫是GDC历史上第五个获终身成就奖的游戏制作人,之前的四位获奖者是游戏业亿万富翁、《创世纪》系列的父理查·盖瑞特,《文明》系列的缔造者席德·摩尔,《模拟人生》和《孢子》等游戏的天才制作人威尔·怀特,以及任天堂的马里奥之父宫本茂。

在获奖的同时,小岛秀夫也进行了一次较为简短的演讲,演讲的主题就是“将昨天的不可能化为今天可能”。演讲时,屏幕上同时播放了一个比较简单的动画,动画的内容则是以画面不断向上攀爬梯子的方式,简略列出历代MGS作品的进化历程和制作人员,其中几个有意思的小片段也得到现场听众哈哈大笑。

演讲的内容表示设计和制作游戏时主要受到三大要素的限制:硬件、软件技术以及游戏设计。在游戏开发的早期阶段,由于开发者的主要受到主机硬件性能的限制,但是现在的新趋势则是更加倚重软件技术。MGS系列以往的路线也是如此,到了3代的时候,就已经开始从以往的基于硬件性能而开始趋向于基于软件技术。

说到这里的时候,小岛还提及了PS3发售之前的一小段回忆。那就是在PS3发售之前的一年,就有人向外界透露小岛工作室将利用PS3令人惊奇的超级硬件性能为大众制作出一个终极的MGS作品。不过PS3的硬件



注重硬件基础,而西方的制作者们则在软件技术上开启了一片新的天地,例如美式游戏中的自由度相当之高,玩家在游戏中可以想去哪就去哪,使用任何交通工具,破坏任何场景中的物品等等。在演讲中可以很明显的看出小岛对西方制作者这种思路与理念的赞赏。他表示这也是MGS系列以后的发展方向,把日本的设计与西方的技术结合在一起,利用这两种方法跨越那不可能地墙。他甚至还特意加了一句“欢迎任何在这方面有一技之长的人加入我们”。

演讲即将结束时,现场大屏幕上的一幅画面中,斯内克走向“The NEXT MGS”的字样,而字幕后站着的角色显然没有露出正脸,但毫无疑问是雷電了——如以往的风格,小岛并没有对此做出任何解释,莫非这是在暗示MGS5的主角将再次启用雷電?

最后,小岛秀夫用下面这句话意味深长的话结束了此次的演讲:“90%人们认为不可能的事情,实际上是可能的,而另外的10%,也会随着时间的推移与科技的进步最终成为可能。”

机能虽然确实非常强大,但它的机能并不是无限的,所以他们的目标其实是利用PS3的实际机能来制作出一个终极的MGS作品。

接着小岛提及了如今日本和西方游戏开发者的主要区别,那就是许多日本游戏开发者们仍然是更

Team Ninja小组表示不再需要坂垣伴信

记得当年Team Ninja的BOSS还是坂垣伴信的时候,曾经说过如果《忍龙Sigma 2》登陆PS3的话,这是Team Ninja的脸,但事情的确发生了,而且PS3版《忍龙Sigma 2》会追加大量新要素。在《忍龙Sigma 2》正式发布会上其中一位观众问道为何坂垣伴信如此讨厌Sigma系列,现任Team Ninja掌门人矢吹泽也首次对坂垣伴信的高升作出回应。

我们对Sigma2充满信心,面对尊重事实上的变化。Team Ninja的DNA



仍然依旧,虽然制作人变了,开发团队也是新面孔,但实际上Team Ninja的DNA是不变的。我们对Sigma2充满信心,这将是集系列大成之作,每一个人都铭记,并将以此作为来证明自己。另外矢吹泽也表示血腥与暴力不再是本作的唯一卖点,他们倾向更酷、更简洁的画面效果。中国有句俗话说“人走茶凉”,自从去年坂垣伴信离开Team Ninja之后,已经发生了一系列的变故,而曾经的“360独占”誓言也随着坂垣的离去而化为泡影。不知坂垣伴信看到如今的忍龙男团事件会作何反应呢?

ES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES FEATURES

网络的冲击,OnLive的革命 游戏主机已经走到了尽头?

OnLive——这一革新性的游戏模式是近妙得凄凉。服务器操作,云计算,远程无缝联网高清晰游戏,很多人似乎已经看到了未来游戏的新形态。在本次GDC的演讲台上,知名业界分析师Michael Pachter,也在其演讲中发表了自己的看法,在他看来,游戏主机,这一延续了数十年的游戏载体,在今后十数年内都会随时代发展而被逐渐淘汰。

这是主机的最后一代了

我认为,当今正在全球流行的PS3、Xbox360,这些最新一代的传统家用游戏机,将是我们所能看到的最后一代,OnLive这种全新的模式,将在不久之后取代它们的地位,这不是信口开河,在目前的游戏模式下,游戏已经不会再有创新和改变,第三方为主机游戏的开发者越来越艰难,创意、开发成本、游戏方式,都到了一个僵化的瓶颈,即使还有PS4、Xbox720,第三方们也无法再对它们进行支持。”Pachter阐述了他们对当今游戏主机发展前景的看法。

“OnLive的商业模式没有确定,但它的前景将十分美好。”Pachter继续说道,“这个新模式打开网络市场的一个关键就是‘价格’。运营商是否能给用户提供一个价值够低的网络使用费用(也就是月费、年费),来吸引足够多的用户加入进来,并将

得到的收入,投入到充实软件阵容上,形成良性循环。如果一切顺利,这种模式将会成为势不可挡的主流游戏形态,传统的游戏主机,到那时就可有可无了。”

冲击性的运作模式

“OnLive模式不仅对于玩家,对于游戏发行商也具有极大的吸引力,因为这种运作模式,在减少开发成本的前提下,能最大、持久地地方行商带来利润,因为游戏内容全部是通过网络运行的,厂商可以自由地掌控游戏内容,一款游戏的时间,游戏的追加内容,游戏的更新,通过种种手段,厂商能把玩家牢牢地套在其中,以此来带来源源不断的持续收入,一款游戏可以带来重复多次的利润,对比以前单纯的“一次销量论英雄”,这种模式会带来更具可靠性的销售前景。”

“OnLive将在今年夏天开始测试的玩家,我相信到时有会有数以千计的玩家可以尝试这种新的模式。如果OnLive得到了大众的认可,

那它必定会影响到游戏主机的销量,革命性的游戏方式,会让玩腻了传统游戏的玩家投入到这片更广阔自由的沃土上;游戏零售业必定会

受到不小的冲击,游戏主机的市场会萎缩,游戏界



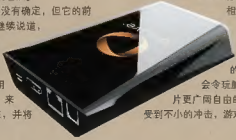
的未来会属于时代的革新者。”

PS3预示着主机末路的

“以SONY的PS3为例,这台堪称SONY全力开发出的主机,并没有给SONY带来预想中的辉煌,而是无尽的负担和亏损。SONY之所以反复强调PS3拥有十年生命期,就是因为开发状况不容乐观,等到真正搞好需要花费许多年,这是一场赌博,等到从中赚到钱了,SONY也就没有必要,也没有精力再搞出下一代家用主机,进行又一次豪赌,那样对谁都没有好处。直到PS3生命走到了尽头,游戏主机这个概念就会消亡,那时一台连接互联网的显示设备,如电视机、电视盒,便携笔记本都可以作为游戏机来使用。今年夏季,OnLive即将开始beta测试,到那时会有非常多的人体验到新时代游戏模式的魅力。”

HISTORY 什么是OnLive系统?

在本届GDC上正式公布的“网络传输游戏系统”。它的原理是利用云计算的方式,把玩家用手柄或键盘进行的操作,通过高速网络传送到游戏服务器上,服务器根据操作数据运算出画面,并生成视频,再通过高速网络传送到玩家的电脑上。这种模式最大好处就是,玩家不必再配备高性能的主机,只要有足够的网络环境,任何人都可以无阻碍地玩高清晰游戏。



SNICKERS
士力架®



2009 士力架“活力街区”校园行的启动仪式于 3 月 25 日在上海同济大学举行，吸引了北京奥运会吊环冠军陈一冰、中国跑酷俱乐部创始人杜易泽等体坛明星亲自到场示范，数以千计的师生响应。

“活力街区”结合“横扫饥饿 尽兴挑战”口号，以街头潮人运动跑酷为主打，拥有街区跑酷、活力狂飙、悠波双龙和劲兴灌篮四个街头运动项目，提供街舞表演、DJ 秀、涂鸦艺术、礼品派发和幸运抽奖等全方位的街头风体验，再有优酷网拍客视频，以及士力架官网“再来一场”投票互动等线上支持。3-5 月期间，活动还将移师上海、南京、武汉、成都、西安的 20 所高校，并计划于年内进军全国近百所学校。“活力街区”势必会打造 2009 顶级高校狂欢，让高校学子释放出活力四射的自我。预知详情请登陆：www.snickers.com.cn



01. 绝顶轻功之街区跑酷



02. 高台闯关之悠波双龙



03. 校园全明星之劲兴灌篮



04. 横行U道之活力狂飙

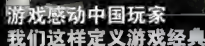
01. 高台闯关之悠波双龙——是和死党步调一致的时候了！控制双人悠波球从高台滚冲下来，连闯士力架人谷 4 大雄关：花生、胶糖、牛扎、巧克力，攻克饥饿的大嘴，和死党劲兴夺取美味的士力架战利品！

02. 横行 U 道之活力狂飙——U 型道是每个街头潮人誓要征服的禁区，没有什么能阻止闯关勇士的前进。竞速、攀岩、滑翔、横扫饥饿，一往无前，在校园里上演一场夺士力架奇兵。

03. 绝顶轻功之街区跑酷——三处街头障碍物横亘在眼前，可以巧妙利用弹跳板，在这里零风险地演绎百分百跑酷，把饥饿甩得无影无踪。

04. 校园全明星之劲兴灌篮——体验风靡美国的 SlamBall，在蹦床上配合扣篮，比试速度、成功率和完美协作。现场火爆，粉丝尖叫，DJ 嗨翻，快来享受全明星待遇，征服篮筐赢取除饿务尽的士力架吧！

你是否也像我们一样仍对那些经典游戏念念不忘?在次世代的铁腕冲击下仍愿意重新回到3D游戏的经典体验吗?还有,让你心动回到游戏与传奇?从本期开始,我们将正式推出全新系列专栏——“中国玩家感动系列”,我们将定期与你一起回顾,曾经在我国玩家中造成重大影响并“好评如潮”的游戏作品,并尽可能地还原当时游戏中的经典场景。我们将利用所有的资源展现出游戏感动我们的大方面,本期的感动游戏是《生化危机》,相信看过这个全新的栏目后,你一定会毫不犹豫地跳上你的鼠标于两秒钟内来栏目里留言大谈你对这款游戏出过游戏让你感动的一幕和难忘时刻。同时也希望广大玩家能提出希望我们回顾那些经典游戏,并对栏目内容提出好的建议。敬请关注“中国玩家感动系列”,一起再次感动。



1 每个人对经典的定义是不同的。这个新栏目所选择出来的游戏标准就是——在中国玩家心目中成为经典的作品。并且这些游戏曾经打动过你。

特別報道

官方下载任务必是未来的趋势！

8 从世嘉勇创吉尼斯低俗游戏记录说开去

10 OnLive——不用主机玩游戏的新网络时代

10 “金砖四国专用机”路在何方？

特别策划

22 **游戏中的彩蛋！GAME内涵大揭秘**

无双柳道

- 10 正当防卫2
12 最终幻想13
14 雷顿教授与恶魔之笛
15 忍者龙剑传Σ2
16 机动战士高达战记
16 你我和立体
17 阿兰德的炼金术士

- 18 巴哈姆特之血
19 块魂礼物
19 拳击之覆4
20 伊苏1+2历代记
20 伊苏7
21 VR网球2009

抵制不良游戏 拒绝网吧游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

快速游戏经验 迅速游戏伤害
合理安排时间 享受健康生涯

GAME SOFTWARE VOL.250

CONTENTS

招聘信息

■ 考核和评价要求：1、掌握日文（一）者优先；2、了解该地历史及文化；3、有创意，能集思广益；4、文笔流畅，条理清晰；5、能如数家珍。

■ 美術編輯要求: 1. 熟練掌握蘋果機, 精通Photoshop、Firehand; 2. 有至少一年的出版經驗, 了解印刷作業

则;能够适应非常复杂的版面设计与制作;3、熟悉美术设计,接受过系统的美术教育;4、了解电视观众优先;5、增加实践。

■视频招聘要求: 1、熟悉各种视频制作软件; 2、精通5D画面制作; 3、有视频制作经验优先; 4、熟悉电子游戏; 5、个人履历(写简历, 并附上自己的项目)及相关资料。

力的作品（类型题材不限，如有杂志登载，请附原刊作参考，未登报者）寄至——

地址: 北京东城区外大街75号信箱 电话: 010-64472500
邮编: 100011 咨询电话: 010-64472500

个人简历及作品请发至: yp@vsnation.com

版权信息

■主办单位: 中国电子学会 ■第二主办单位: 恩得森咨询中心
■主管单位: 中国科学技术协会 ■社长: 李慈武 ■编辑出版:

《电子游戏软件》杂志社 ■ 总编：黄国恩 ■ 副总编：杨永刚
■ 执行主编：杨柯东 ■ 编辑：郑中林/乔沛/黄崇/刘鹏/张进刚

■美术总监: 郑京伟 ■美术编辑: 王丽芳/刘晨 ■联系地址:
北京61-68信箱 ■邮政编码: 100051 ■编辑电话: 010-64472328

■ 编辑部电子邮件: dr@vgmae.cn ■ 传真: 010-84472180
■ 订购电话: 010-84472177/84472180 ■ 广告电话: 010-

64472920 圖厂告联系: 杨帆 圖厂告电邮: adw@vgame.com
圖订閱: 全國各地郵局 圖國內刊号: CN11-3505/TP 圖圖厚
圖時: 1994.1.15 圖期: 1994.1.15 圖每册收銀: 100.00 圖零售每份: 30.00

刊号: ISSN 1008-3032 ■邮发代号: 82-843 ■定价: 5.00元/期
 北京工商大学0110号 ■法律顾问: 刘崇 北京康达律师事务所

[illegible]

奇幻



少年

年

海

来

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

Time = 3071.265 09.03 26.07

最终幻想之少年归来

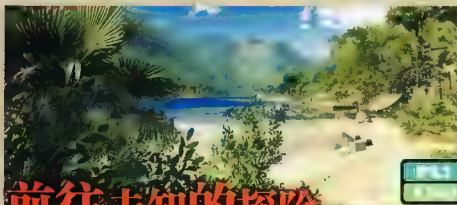
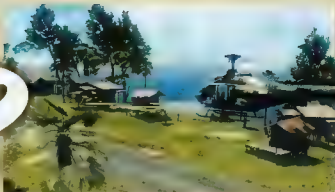


◎ 歐美輸入碟	33	GAMEBA
◎ 歐美遊戲	34	歐美遊戲
◎ 歐美電影	35	歐美電影
◎ 歐美音樂	36	歐美音樂
◎ 歐美電視	37	歐美電視
◎ 歐美雜誌	38	歐美雜誌
◎ 歐美書籍	39	歐美書籍
◎ 歐美漫畫	40	歐美漫畫
◎ 歐美遊戲	41	歐美遊戲
◎ 歐美電影	42	歐美電影
◎ 歐美音樂	43	歐美音樂
◎ 歐美電視	44	歐美電視
◎ 歐美雜誌	45	歐美雜誌
◎ 歐美書籍	46	歐美書籍
◎ 歐美漫畫	47	歐美漫畫
◎ 歐美遊戲	48	歐美遊戲
◎ 歐美電影	49	歐美電影
◎ 歐美音樂	50	歐美音樂
◎ 歐美電視	51	歐美電視
◎ 歐美雜誌	52	歐美雜誌
◎ 歐美書籍	53	歐美書籍
◎ 歐美漫畫	54	歐美漫畫
◎ 歐美遊戲	55	歐美遊戲
◎ 歐美電影	56	歐美電影
◎ 歐美音樂	57	歐美音樂
◎ 歐美電視	58	歐美電視
◎ 歐美雜誌	59	歐美雜誌
◎ 歐美書籍	60	歐美書籍
◎ 歐美漫畫	61	歐美漫畫
◎ 歐美遊戲	62	歐美遊戲
◎ 歐美電影	63	歐美電影
◎ 歐美音樂	64	歐美音樂
◎ 歐美電視	65	歐美電視
◎ 歐美雜誌	66	歐美雜誌
◎ 歐美書籍	67	歐美書籍
◎ 歐美漫畫	68	歐美漫畫
◎ 歐美遊戲	69	歐美遊戲
◎ 歐美電影	70	歐美電影
◎ 歐美音樂	71	歐美音樂
◎ 歐美電視	72	歐美電視
◎ 歐美雜誌	73	歐美雜誌
◎ 歐美書籍	74	歐美書籍
◎ 歐美漫畫	75	歐美漫畫
◎ 歐美遊戲	76	歐美遊戲
◎ 歐美電影	77	歐美電影
◎ 歐美音樂	78	歐美音樂
◎ 歐美電視	79	歐美電視
◎ 歐美雜誌	80	歐美雜誌
◎ 歐美書籍	81	歐美書籍
◎ 歐美漫畫	82	歐美漫畫
◎ 歐美遊戲	83	歐美遊戲
◎ 歐美電影	84	歐美電影
◎ 歐美音樂	85	歐美音樂
◎ 歐美電視	86	歐美電視
◎ 歐美雜誌	87	歐美雜誌
◎ 歐美書籍	88	歐美書籍
◎ 歐美漫畫	89	歐美漫畫
◎ 歐美遊戲	90	歐美遊戲
◎ 歐美電影	91	歐美電影
◎ 歐美音樂	92	歐美音樂
◎ 歐美電視	93	歐美電視
◎ 歐美雜誌	94	歐美雜誌
◎ 歐美書籍	95	歐美書籍
◎ 歐美漫畫	96	歐美漫畫
◎ 歐美遊戲	97	歐美遊戲
◎ 歐美電影	98	歐美電影
◎ 歐美音樂	99	歐美音樂
◎ 歐美電視	100	歐美電視

●本刊所登文字必须允许不得擅自转载、
严禁抄袭。如违反，则编辑权类送交法律
专业人士处理。●凡在本刊投稿，不得
虚构数据，所附照片必须是文字资料有
关内容。对于侵犯他人姓名及其他权利的
文字，本刊概不承认任何责任。
●本刊所有对重要文章的书题时，如有
不可更改，请事先在来稿时注明。作者
自留底稿，除一律不退。●本刊编辑
不干预关于发表文章内容、修改文章
的编辑或编辑，对以上问题有疑义的可
通过电话或电子邮件，请电话联系。●外
国在本刊刊登广告，请向本刊编辑部
接洽，以便处理。

 $\Delta_{\text{solid}} = \Delta_{\text{solid}}^{\text{ref}} + \Delta_{\text{solid}}^{\text{res}} = 0.5 \pm 0.1^{\circ} = 0.5^{\circ}$

JUST CAUSE 2



前往未知的探险 舞台就在无边岛屿

在一座风调雨顺的广阔小岛上自由地冒险，上山，下海，去体验开放世界的探索魅力，这就是《正当防卫2》给我们展示出的游戏世界。如今 Eidos 旗下的 Avelanche 工作室 将秉承你们作的自由开放式风格，为我们带来更加充满探险乐趣的新一代《正当防卫2》。玩家将扮演的主人公 Rico，会在一个全新设计的东南亚小岛上，进行新一轮的冒险。因为更换了开发引擎，前作中曾有实现的一些想法，没有完善的细节，在新作中会有着多样化的可能性，用开发者自己的话来说：玩家们会在新作中“做到所想到任何事情”。开发组目前正在争取最终完成品是款“真正意义上的、完全进化的游戏续篇”。 □文/翅膀

游戏试玩	开发组访谈	发售日期表
游戏试玩	Eidos	试玩
DVD 光盘	试玩	试玩



“似乎是分布很差的入侵建筑，这是该座岛屿上驻扎的部队基地吗？还是玩家需要经常活动于此的居民聚居地？”总之是肯定需要经常光顾的地方。

一在如此广阔的场景中，汽车是必不可少的代步工具，不过以更快速度前往目标地点，也是很多任务执行的关键，保持对自己的爱车吧。

交通工具必不可少！

全新引擎展示 更为开放的世界！

既然是全新续作，自然就要用新的环境来孕育。开发组为新作更换了 Avelanche 2.0 新引擎，游戏整体从天上到地下都会与前作有明显的本质区别。首先第一印象 就是新作舞台转移到了——一座与前作完全不同的广阔岛屿，场景的构造、地形、可互动性都会有着更为显著的进化感，热带丛林环境中的山间小路，泉水纵横中的峭壁峡谷，以及放眼望去那远处的雪山，极重层次感的美景会让你体验到一个逼真到难以想象的美丽世界。在这广阔的场景中，你可以充分发挥自己的想象力，去各种地方探险，运用自己的双脚、车辆等方法前往你所想去的任何地方。



悠闲探险中不时穿插的热血战斗!



“这能用降落伞从高空上表演特技动作吗? 确实需要建立许多的场景来让玩家经常进行这种极限运动吧。”

“在狭长平坦的公路上与敌人战斗, 这样火爆刺激的场景也是游戏的最高潮阶段。把看到的人都轰飞吧。”



支线任务, 鼓励玩家纵横探险!

写实自由风格的游戏, 自然少不了丰富各异多到做不完的支线任务。就像GTA一样, 游戏围绕主线剧情的海量支线任务会成为写实游戏的最主要手段。游戏的设计师, ohansson透露, 开发组对新作的支线情节部分进行了深入的挖掘。不仅仅是一个个任务而已, 这些支线将会最大程度地扩展玩家的探索范围, 游戏广大场景中的每个角落, 都会体现在包罗万象的支线当中。并且每个任务都在积极鼓励玩家进行探险, 深入到从未有过的未知地带, 把你对未知的憧憬代入到任务当中, 在不断探险途中不知不觉地完成游戏所包含的内容, 置身其中的气氛会把事情非常深刻。



“虽然平静的草丛中, 会隐藏着怎样的危险呢? 是毒蛇还是猛兽或是敌人, 你有向前探索的勇气吗?”

“探险与搏斗, 未知与危险, 挑战每一个你所想到的内容, 《正当防卫2》的杜兰冒险等待着你来体验。请期待今后关于本作的最新动态。”



“从敌机升空, 机臂全开, 像战斗机一样, 在夜空中用上了‘战’字, 将激烈。”



旅游探险与激战
震撼等待着你!



《最终幻想13》是以漂浮在天空中的未来都市“三”以及未开拓的大地“脉冲”这两个世界为舞台，展开波澜壮阔的PRG。在本作中将会逐步描述背负着使命的女性主角雷露，和其伙伴们参与的壮烈战斗。本期为各位主要公开试玩版推出之前确认过的战斗系统。本作的战斗，基本上是采用即使方式进行。基本形式是随着时间的经过，时间计量表就会逐步累积，一旦累积到必要量，就可以实行指令。到这个部分为止都继承了FF9之前的“动态时间战斗”系统，不过决定性的差异在于即使时间计量表被分隔为好几个区域。



在凝望方向前方的事物是……



* 本次报道的重要图F-2，我们可以从图中看出，毫不犹豫地将火箭炮举在手上的雷露，正瞄准着圣骑军的列车准备展开攻击。圣骑是FF13世界里执政的党派。如图，巨大敌人当前之下，雷露举在手上的武器是看起来几乎和人身高一样长的火箭炮。

FINAL FANTASY XIII

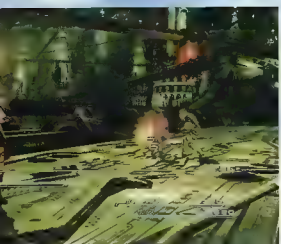
ファイナルファンタジーXIII

本作采用能在场地行进间目视确认敌人的“标志遇敌”方式。一旦在移动中与敌人进行“接触”，就会顺幅地转移到战斗部分。倘若能仔细看清敌人的行动，一边巧妙地避开一边前进的话，还可回避战斗，考虑队伍的消耗度，适合地判断出要战斗还是回避，将会是相当重要的一个程序。

□文七曜

本1 战斗 即时战斗系统		2008年预定	
语言为美	SQUARE ENIX	1.2 战斗系统	未
BD	1人	2.0 容量未定	审查预定

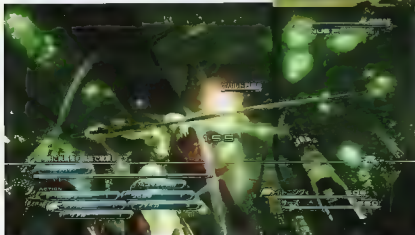
威胁的邂逅掀起战役序幕!!



·如图 在本次公布的新图中 可以看见居民与圣府之间的枪击战愈演愈烈。在军力士兵的看守之下，长管步枪的怪物从四面八方发射出高能 射线状的圆形物体中飞跃而出。圣府士兵便向着怪物开火作战。



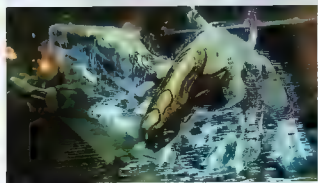
与战斗中的魔物展开激烈战斗!



↑在以往的“FF”作品里 采用在使用魔法的时候消耗MP魔法系统。不过在本作 战斗画面内并未看见显示MP量的标示。看来这次在设定上MP有可能并不存在。

·本作所有战斗指令都设定了消耗值，在指令实行时，就会因消耗值所剩的数量消耗时间进行表示。

战斗指令具备有“消耗值”



FF巅峰之作终于完成了真正形态!

可欣赏到超群的HD影像

——本作给人的印象跟“FF7AC”很不一样呢?

野村 谢谢，很高兴能够听见这样的评语。

——像是空气中可以看见尘埃在飞舞，还有登场人物的肌肤质感也变得更为真实，感觉上整体的画面表现变得更加细致。

野村 不，其实这些效果从一开始的时候就有表现出来，只是这次的储存媒体从DVD变成了蓝光光碟，所以可以用HD画质来显示影像，也就是说影像变得更为清晰了。

——在追加的场景中，有没有哪些是制作“FF7AC”时想放却没放进去，或是在“FF7AC”完成之后则应该追加的呢?

野村 这个嘛，在早期阶段决定的几乎都不上追加的场景，而是以一些细节部分的改动为主，新追加的部分是在之后考虑整体故事构架的时候才开始构思的。

——路法斯（ルファウス）的台词这次变多了呢?

野村 这是为了帮助观众了解世界的状况所采取的必要措施。事实上结果而言，整部影片追加了相当多的台词，但影像的部分却都重新制作。

——这次应该是继“FF7AC”之后第一次进行配音

工作，请问在收录追加场景的配音时有遇到什么辛苦的地方吗?

野村 这倒是还好，克劳德和萨菲罗斯都已习惯他们的角色，收录起来很顺利。只是玛琳和提艾尔这些由儿童来配音的角色，因为原本的配音演员已经进入变声期，所以这部分我们更换了所有配音员，并且全部重新收录。

——部分背景音乐也有改变呢?

野村 本画集中使用的曲当然有一部分是来自我们自己的希望，但大部分是依照监督野村武志先生的坚持来挑选。这次改变的地方就是他觉得应该更改的部分。不过与其说是换上新曲，还不如说是对原有曲子进行修改。

——本作的效果音也变得很豪华了!

野村 这次我们把前作的SE全部替换，全部替换成新的，像是克劳德攻击巴哈姆特时的声音变得更浑厚，在群众出现的场景里增加效果音。相对于同一个画面中的声音总数，变得比前作更多。在许多细节的部分也都做了追加。

特别坚持的改编场景

——你们已经看过好几个追加场景，请问野村先生自己最喜欢哪个场景呢?



《最终幻想7AC》监督

野村哲也

《FF7AC》可谓众所

归，与其同框的（FF13）体验版更是让人望眼欲穿。不知道当我们拿到实物以后是否喜出望外还是大失所望呢?

野村 我这次提出的要求之一是要增加对孩子的描写，所以这次特别追加了克劳德跟玛琳还有提艾尔这些孩子们对话的场景。我希望能够通过这段对话中的一些台词，去表现克劳德在心理上的变化等等，内容较为深入的部分。这方面原本在前一次我是想尽量不去作详细的说明，但在这次我则是尽可能用最直接明了且容易理解的方式来对观众们作解释。还有一部分则是追加了一些曾经在“FF7”中出过场的台词，借此让观众能更深入地了解故事剧情。

——雷诺和路德这次出场机会增加了不少，跟他们有关的空更让人瞩目。

野村 对野岛一成先生来说，这两个人好像很好用的样子。世界的变动向必须从神罗这一方的角度来看才能看出全貌，还有一部分则是考虑到剧情节奏所作出的修正。像故事前半卡达被打倒雷吉尼亚之后，路德路法斯的部分就是其中一个个例子。这次追加了卡达索入侵的过程等部分，相信这样可以让节奏变得更好。

NINJA GAIDEN 2



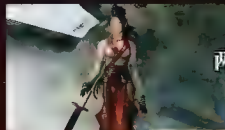
《忍者龙剑传2》是去年8月发售的X360独占作品《忍者外传2》的PS3移植版。就像《忍者外传2》是XBOX原作《忍者龙剑传》的移植版一样，本作是本系列在主机平台离开TECMO后第一次打造新作。《忍者外传2》的制片人林泽介将继续领导本作的制作。据悉，该作将于今年秋天首先在北美和日本上市，稍后登陆欧洲。

当然，与上次的2一样，这次并非简单的移植。制作人员在本作中下了相当多的功夫，例如修正镜头视角，追加新的内容等等。此外还包括新角色、新BOSS，新要素也是非常丰富的。而且，本作使用了新的图像引擎，在画面上将远远超过380版的原作。

□文/北斗

双忍再临

本作预定支持震动手柄Dual Shock 3和六轴功能。就TECMO宣布的消息来看，除了会修正380版原作在视角等方面的不足之外，开发组还将追加30%的新内容。



一直喜欢红叶曾在406版的《忍者外传·龙剑》中作为女主角登场，这次游戏中她的重要性将提升。

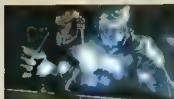
两名性感新角色 隼龙强力伙伴

一早发这次会面对新游戏人和新的BOSS，当然会有新的武器。

雾幻天神一流 天才紫发女忍绫音



新武器“破碎牙·阎魔”强势登场!



这次的BOSS战将提升难度，玩家将要面对众多敌人，巨大的BOSS。

在《忍者龙剑传2》中追加全新的在线联机模式。玩家可以和朋友联手挑战多达30多个关卡。共有四个难度可供选择。玩家的评分可以上传到网上的排行榜，如此就可以看看自己在世界范围内是个什么水平。联机关卡包括了全新制作的场景和从单人游戏中改动过的场景。

超巨大的全新BOSS战，魄力感十足!

本作还添加了奖杯系统。但是，要想得到所有的奖杯就要好好花一点时间了。因为在单人和联机模式中都有，这一些还有状态记录，上面会记录玩家的分数等。游戏用去路等等。



红叶&隼人

本作中将会增加两名全新的女性角色，她们分别是忍者外传系列中著名的新发女忍者霞霞，以及来到TECMO旗下另一“著名格斗游戏”《死或生》中的女忍者红叶。两名角色虽然都是忍者，但招式各异，她们都会分别有各自的绝招。从公布的角色形象来看，TECMO又打算走性感路线了。

新时代的恐怖设计者

CAPCOM游戏CG部门总负责人谈生化5CG制作

在3月初发售的《生化危机5》(欧美版 Resident Evil 5)发售之后，在不到一个月的时间创下前期四周400万的好成绩。生化系列除了延续历代的世界观和故事主线之外，在游戏玩法上进行了创新，成为当今时代动作冒险游戏中最吸引玩家的作品之一。说到生化系列，除了游戏的过硬之外，描述剧情的CG也是吸引玩家关注的重点组成部分。随着现在游戏主机机能的发展，《生化危机》的CG早已从固定影片转为完全的即时演算。CG的制作手法也和以往有了很大不同。在今年的游戏开发者大会上，来自CAPCOM游戏CG制作部门的负责人以“设计恐怖《生化危机5》制作的背后”(Designing Terror Inside the Resident Evil 5)

Production Process，为主题进行了演讲，我们从中可以看到，在今日时的游戏制作现场，过场动画的制作也已经随着开发理念的变化，进化到了新的阶段。

以海外为中心的CG制作体制

生化危机，系列虽然从游戏风格到语言文化方面的表现都是美式的，但是从1代到4代，所有的制作基本上都是在日本完成的。5代的制作品重心不再是日本的CAPCOM开发总部，而是地点在洛杉矶的美国开发现场。游戏的开发工作大致分为两个部分：导演、剧本、美术设计、战斗设计、游戏编程等工作在日本完成，而动作捕捉、CG制作等工作则由美国方面完成。CG制作团队分为3组，以平林为西

的CAPCOM自社CG制作组负责15%的动画，5%的动作捕捉和85%的光源制作。其余的工作交给日本和美国的外包公司完成。其中工作的重心在美国，洛杉矶的CG制作部门除了CG动画的一部分是日本人之外，其他的制作人员都是以美国人为主。他们负责了70%的CG制作和95%的动作捕捉，可以说是生化5CG制作的主力团队。

促进交流的“中间人”制度

这种以海外为主体的CG制作对于生化系列来说还是第一次。让美国制作美国风格的游戏，可以使这部日本游戏更容易被海外玩家接受。但是因为日本两国之间在文化上的差异，即使两国的制作人在合作的时候减少摩擦、提高效率，是一个现实而又不太好的解决的问题。因此CAPCOM引进了跨国制作时适用的“中间人”(Middleman)制度，所谓“中间人”并非两个翻译或者助理这样简单的职位，而是负责海外制作现场与日本总部之间

的心及人员管理的一个团体。他们的职责是促进日本双方工作人员的交流、消除误解、使工作能够按照日程表的支持顺利进行。有了这些人的协助，以海外为中心的CG制作能够与日本本土合作，顺利完成任务。

“视频分镜脚本”的启用

在美国的制作现场，进行人体捕捉拍摄的时候，选用的动作模特不但身材符合游戏中的设计，而且还要穿着游戏中角色相同的服装。这不是为了减少后期剪辑的官方COSPLAY，而是在进行“视频分镜脚本”(Video Storyboard)的制作。所谓“视频分镜脚本”，是按照最初设计的分镜脚本，由演员进行表演。用CG制作提供更精准的参考，因此演员的挑选也很严格。不但要求年龄和身材与剧中人物相仿，而且在相演的时候必须做到符合剧本的要求。除了身体之外，CG角色的面部表情也需要捕捉，而进行表情捕捉的演员也是专业人士。

机动战士高达 高达战记

名称	高达战记	类型	动作/射击
平台	PS3	开发商	Bandai Namco Games
发行商	BD	发售日期	2008年12月18日
支持人数	1-2人	游戏语言	日语/英语/法语/德语/意大利语/西班牙语/韩语/中文

UC历0081, 战争在这里终结!

Bandai Namco Games在PS3上制作的高达游戏并不多。除了随PS3首发的一周年纪念版《高达无双》之外, 就只有两部与光荣合作开发的《高达无双》了。这次Bandai Namco决定重新制作一款正统的高达游戏, 游戏的背景设定在一年战争结束之后的宇宙历0081年。地球联邦政府对于吉翁公国在达成停战协议之后依旧存在着对峙与冲突。联邦军为了扫除吉翁军势力, 成立了特殊作战部队“幻影清除者”(Phantom Sweep), 而吉翁军的残余势力也制定了名为“不灭之盾”的反击计划, 由代号为“无影骑士”(Invisid e Knights)的部队实行。两支秘密部队在双方不战不和的相持局势中, 上演了一场激烈而又悄无声息的战斗。而身为玩家的高达爱好者的粉丝们将在PS3上亲身体验这场战争的结束。

□文/瓶子



*在协同作战的时候可以向僚机下达指令, 为自己取巧或者援护。
*游戏的动画效果也很精细, 做得十分出色。

如动画一般精细的游戏画面!

Bandai Namco在PS3上推出的前作高达作品, 目标锁定因为缺乏制作经验和时间, 导致令玩家们感到难以接受, 这次的《高达战记》应该会一改前作的局面, 为高达系列争回面子。



*游戏中也穿插了即时的清算动画, 作为过场剧情使游戏更接近平面片。
*战斗的时候, 玩家可以看到的视野十分广阔, 还可以攻击远处的敌人。

(高达00)很相似。

为荣誉而战的高达新作!

目前本作开发还处于比较早的阶段, 我们只能看到一些粗定的画面。不过从画面来看, 本作的质量应该比《高达战记》高出很多, 这次的《高达战记》应该是本作制作的最后, 也是PS3作为硬件平台最后的一部联合制作高达游戏。



*高达战记是高达系列之一, 由于高达系列的体例巨大, 在高达之间战斗相当十分壮观。

きみとぼくと立体。

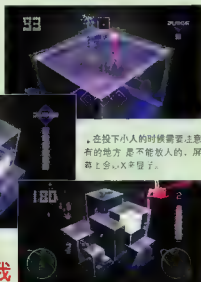
名称	高达战记	类型	动作/射击
平台	Wii	开发商	任天堂
发售日期	2008年12月18日	支持人数	1-2人
游戏语言	日语/英语/法语/德语/意大利语/西班牙语/韩语/中文	游戏语言	日语/英语/法语/德语/意大利语/西班牙语/韩语/中文

本作是任天堂发行的WiiWare游戏, 和《诺亚人》一样, 玩家花1000 Wii Point (折合1000日元) 就可以直接从任天堂官方的网站付费下载。这个游戏的内容十分简单, 玩家用Wii遥控器在立方体上指定地点之后, 一次可以朝上面投下两个人。每次必须投下一定数量的人才能达成过关条件。但是这些人投到立方体上之后, 会自己移动。如果他们走到一端的话, 立方体就会失去平衡, 最后导致掉落。玩家必须考虑到立方体的物理平衡, 决定角色落下的位置。

□文/瓶子

每一次投下的人都是男男女女一个。在降落成功之后, 他们会受到对方的吸引, 而一起靠拢。

*随着游戏的深入, 立方体的数目越来越多, 投下的小人也越来越多, 平衡感也将越来越不好掌握。



在平衡的立方上
降下相爱的你和我

保持立方体的平衡是关键所在!

本作最吸引玩家的还是游戏的创意。与PSP的《无限回廊》不同, 这个游戏借助了简单的物理学原理, 但是严格遵守物理规律的设定使视觉错觉更加难以处理。



*男性和女性最终会走到一起, 这个游戏适合2人一起玩。

重出江湖的鬼才游戏制作人!

在30年代中期, 饭野贤治的名字在游戏界是相当响亮的。这位鬼才的游戏制作人以《D之食卓》系列在业界一举成名, 依靠WARP这个模拟机几乎等同于作坊的小公司创造了游戏销量几十万的成绩。这位制作人的个性十分突出, 在PS主机销售如日中天时, 他转身投身SEGA的SS阵营, 并且制作了像《异界》、《Real Sound》这样独特的游戏。一时间被认为是极富才华的游戏制作人。2003年之后, 他的公司就为制作音乐、DVD等产品, 不再经营游戏制作。2007年之后饭野重新回归, 并且决定为Wii制作游戏。这部《你与我》就是这位天才制作人在新主机上推出的第一部作品。



饭野贤治
曾经担任游戏制作人, 现在是独立制作人。

梦洛娜炼金工作室登临PS3! 承袭炼金风的巅峰之作!

GLST作品登临PS3让人眼前一亮,不过画面上那句“已经厌倦了拯救世界”实在让人在意。首次登陆PS3的《梦洛娜的工作室 阿兰德的炼金术士》终于正式公开了情报。游戏混合了多种RPG的流行元素,以收集物品和素材为主题。复杂的炼金融合系统绝对让玩家大呼过瘾。不过其他关于游戏的情报并不多,而官方提供了很多游戏相关的图片,其中包括游戏人物的设计图和场景截图,从图中可以看出游戏人物和特效偏向于卡通渲染风格。而战斗则是Toon rendering方式渲染。可以说本作登陆PS3也是“炼金术士”这个著名RPG系列继PS2之后,首次登陆PS系家用机。

不多,而官方提供了很多游戏相关的图片,其中包括游戏人物的设计图和场景截图,从图中可以看出游戏人物和特效偏向于卡通渲染风格。而战斗则是Toon rendering方式渲染。可以说本作登陆PS3也是“炼金术士”这个著名RPG系列继PS2之后,首次登陆PS系家用机。

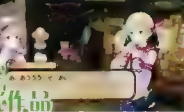
系列首次全程语音化!

本作是系列首次收录全语音的作品。所有事件部分的剧情都有语音配合。不过既然是以语音作为卖点,相信必然有惹人气的优点吧。



·唯美画风是系列一贯传统,本作也不例外,从画面图片中窥到神机大机。

炼金术士的工房 唯美神秘的次世代作品



一据官方所公布的情报显示,本片中能够而出的语音种类多达101条,即使是一个细小的语音素材也都有音质的区别,而且效果也是此系列前所未有的变化。



PS3	本名: 梦洛娜的工作室 阿兰德的炼金术士	2009年12月25日
角色扮演	GLST	7140 円
BD	1人	236円
		全年龄

战斗系统采用的是“明雷遇敌”



剧情丰富多
人玩得意犹未尽

美丽与智慧并存的主人公梦洛娜

本作依然以道具调和和角色扮演两个要素为核心,围绕神秘的炼金术展开故事。这一次玩家扮演的最新近成为炼金术士的14岁少女梦洛娜,探索各种各样的迷宫并搜集素材,尝试丰富多彩的炼金术。目前只知道她经营一家业中的炼金工作室,某日却突然接到了不同寻常的委托。

本作的人物设定由岸田メル负责,他此前的大部分作品都是文库插画,其中比较代表性的包括电击文库的《神的备忘录》以及B's-LOG文库的《死神的恶作剧》中的插画作品。这次《梦洛娜的工作室》中的设定画,也反映了他以往的风格。

炼金系列的超进化 与时俱进的表现



「这就是本作的主人公梦洛娜,清纯可爱」
·玩家需要多完成任务,以提升炼金工作室的等级。

令人难忘的炼金工作室再度开张!

奔驰咆哮在月光中的银之狼!!

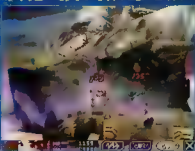
《巴哈姆特之血》讲述由于沉睡的巨兽苏醒并开始袭击人类，七名背负着使命的战士集结在一处誓要消灭巨兽。目前官方网站公开了其中的两位战士——召唤士“イブキ”和魔法使“ユイ”以及强敌之一的独臂巨兽“ギガント”的情报。玩家在游戏中的目的，就是与同伴们一起消灭各种巨兽。游戏中登场的不仅有人形巨兽，还有其他形状各异的巨兽存在，玩家需要通过战斗寻找巨兽的弱点所在位置。通过对特定部位的神秘攻击由外变内，从而使其从外置。这与以前的PS2游戏《旺达与巨像》有着相似的地方，但本作不仅仅是动作游戏，游戏除了丰富的关卡还有大量的解谜要素，其总数多达130个以上。

大银色之狼“芬里尔”闪亮登场

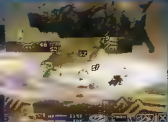
继过时的解解中，《巴哈姆特之血》公开了美之巨兽伊夫里特，冰之巨兽希瓦之后，这次游戏中，银之巨兽芬里尔公开。在这款与巨兽对抗的游戏中，《巴哈姆特之血》的下一个巨兽就是雷之银狼芬里尔。芬里尔族的居民就是这样在巨兽的背上筑起楼房，在漫长的月夜下生活着。该族从原本并没有自己的故乡，只是一直依附在各个种族的一个流浪民族。



疾驰飞奔的银色之狼



本作是以非敌体型庞大的巨兽为主要元素，其中包括了兽群们想系列的众多著名巨兽。



对抗巨大怪兽！ 魄力般的对决！

本作中出现的巨兽，都是拥有强大攻击力，一击就能将玩家角色秒杀的怪物。玩家需要利用各种技能和道具来对抗它们。游戏中还包含了许多解谜要素，玩家需要利用各种道具和技能来解决谜题。游戏中的巨兽种类繁多，玩家需要根据不同的巨兽来制定不同的战斗策略。游戏中的巨兽战斗非常激烈，玩家需要利用各种技能和道具来击败它们。游戏中的巨兽战斗非常激烈，玩家需要利用各种技能和道具来击败它们。

世代流浪的“芬里尔”族民

因此他们在芬里尔身上建立故乡后，出现了许多优秀的手套。芬里尔族的居民生活了1000多年的他有着与年龄全不相称的机动性，以及那举世无双的魔法。

利用传送门来前进

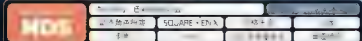
玩家在古代巨兽的体内旅行，另一个月亮可以使用控制月亮圆缺的幻术，在夜光中透射，并可与巨兽不相符的暴风迅雷般的机动性。游戏新场景是扎路的高原设置了各种有利或阻碍与巨兽战斗的机关设置，如攻击用的大型固定炮台，让分散的玩家们快速集合的“传送门”，阻碍玩家前进的闸门等。

搜集稀有素材！

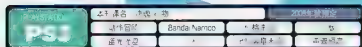
当玩家在战斗中破坏了巨兽的装甲或者核心，并且完成了任务后，将会根据破坏的对应部位而获得各种材料。收集这些材料将可以生产出通常情况下所无法获得的强大武器。另外一方面，要获得素材，也可以从巨兽召唤出来的，如怪物身上打出来。玩家在集中攻击怪物的脚部，就可以让怪物产生巨大的硬直。



1. 击败巨兽，搜获其掉落的素材后，就可以利用其合成装备。



がたまにたまにいいビュー



曾经在PS2上推出初代作品，以其独特的世界观受到玩家们喜爱的《块魂》系列，终于在PS3上推出了最新作。这是该系列继《橡皮男孩》(Nob Nob Boy)之后推出的又一部力作，也是PS3上的第一部块魂作品。以前的《块魂》系列曾经移植平台到Xbox360主机，就是2年前的《美丽的块魂》。一些玩家担心今后的《块魂》不会再在PS系主机上推出，但

是现在看来这些玩家的担心已经没有必要了。新一代的《块魂》在PS3上推出，借助该主机的强大机能，用更精细的画面、更广阔的视野和依旧无厘头的搞笑风格，为玩家们带来了一个和以前一样精彩的《块魂》世界。究竟这个游戏的素质会有多高呢？我们在新主机上体验到的《块魂》游戏，以前会有什么样的进步呢？就让我们一起来看一看吧！ □文/陈子

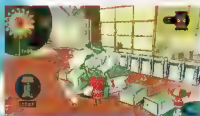


块魂回来了！

• 和以前一样，游戏采用了卡通渲染的美术风格，PS3的许多同类游戏在画面上都有着同样的效果。

“滚动”和“粘连”是游戏的关键！

本作的核心部分仍然是“滚动”和“粘连”。玩家扮演的某外星王子，操纵着巨大的带有吸力的球状物体，在各个场所滚动。只要是接近这个球的物体不论是生活日用品还是家用电器公共设施交通工具甚至连人活人都可以被粘进去。这个游戏充分考验了玩家的想象力，只要你想到，没有什么东西不能被王子的奇球“魔球粘走”。



↑點點吧，把所有的花點點點在線上

用能够粘连一切的大球突破天际!

就游戏素质上来讲,1代的《块魂》,PS2上的表现可谓十分出色,尤其是游戏的操作感,让刚接触这个游戏的玩家都感到十分新鲜。之后的几代作品也继承了这样的风格,本次推出的《礼物》,应该不会让大家失望。



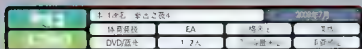
↑粘了足够多的东西之后就可以出门到户外去粘了，路上的各种物品都可以粘走。

怕惹来巨大的麻烦吗？

万有粘力无所不能

·最后的结果就是粘出来的人球像雪球样越滚越大，最后整个地球都在拉拢中。

FIGHT NIGHT ROUND 4



EA Sports主要负责EA所有体育竞技以及赛车类游戏的开发,因此有着相当的地位,《拳击之夜》系列就是由其负责的拳击游戏。制作人Kevin Wilkinson表示:“对游戏机平台的体育类游戏来说,EA Sports的拳击之夜系列可以说是引领创意和技术向前发展的代名词。前作《拳击之夜3》也是在次世代平台发表之后首先决定转移移植到街机,而《拳击之夜4》的街机版本至今一直是日本街机平台的热门形态。”(文/陈子



追求真实的拳击

©2009 Banda Namco ,LTD.All Rights Reserved

©2009 EA Sports. All Rights Reserved



将对手KO!
出手干净利落

一本在溫哥華的動作捕捉攝制現場中，M 被軟跳補到 EA Sports 的總裁 Peter Moore 身穿拳擊服，亲自上擂台介紹拳手出場。

争议性霸王十年后再出山

在《拳击之夜4》中，包括极富争议的重量级拳王麦克泰森在内的众多著名选手都将以其全盛期的姿态登场，这也是他近10年以来首次在影片中复出。



作为一款拳击类型的游戏，本系列一直以追求真实拳击为目标。



*许多来自现实中的著名拳击选手

·许多来自现实中的著名拳击选手
都将在游戏中以真实面目登场。

感受什么是艺术化的搏斗
力量、技术、意志与勇气的较量

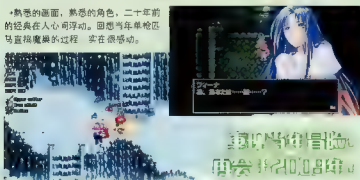
ys I&II

PS Portable PSP	本列译名 伊苏1&2 编年史	2009年7月预定
动作角色扮演	FA.COM	5040日元
UMD	1-2人	容量未定
		审查待定

重新制作的经典将在7月出现!

《伊苏1&2 编年史》是2001年登陆WINDOWS的《永远的伊苏1&2》的复刻作品，FA.COM宣布将重新制作画面，并追加新曲目等各种新要素之后，登陆PSP平台。本作预定将于2009年7月发售，价格分别为5040日元。这是《伊苏》系列历史上第二次首次发售跨TV游戏平台，还是第一次首发于单平台。

《伊苏》系列自1987年在日本NEC PC-88推出音乐以来，曾广泛移植到各大平台推出，拥有诸多跨世代的系列爱好者。《伊苏1&2 编年史》是以2001年在PC推出并获得销售佳绩的《伊苏1&2 完全版》为基础，追加新图像与新要素而成的1、2代复刻合辑。本作重新设计了难度，能够提供给玩家们选择的难度，共有4个选项。不管是系列的新手还是老玩家都能很快上手。就算通关后也不会因为没有挑战而感觉枯燥。另外各个版本的音乐以及音效，PSP版都有继承，也可以随时进行切换。 □文化喵



ys seven

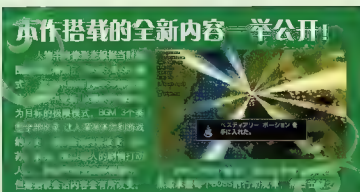
PS Portable PSP	本列译名 伊苏7	2009年7月预定
动作角色扮演	FA.COM	6090日元
UMD	1-2人	容量未定
		审查待定

《伊苏》系列正统第7作登陆PSP!

近日FA.COM宣布将推出新作《伊苏7》。本作是《伊苏6·纳比斯汀的方舟》的正续作，据称在剧情上还与前作有些联系。将会在PSP和PC平台上同时发行，甚至可能PSP版会更早发行。

《伊苏7》将系列首次将载团队战斗，游戏玩家具备简单操作与爽快动作特色的“伊苏动作”并大幅刷新，这个战斗系统，可以让亚特鲁与伙伴多奇(下等)与新角色爱夏(アイシャ)等各具特色的角色组队一同战斗，玩家可选择其中1人操作，另外2人则由AI操作自动战斗。像这样在游戏中与同伴共同战斗的机会会很多。

实际上早在PC版《伊苏6》中就已经存在团队战斗系统的雏形，在该作中其他角色也会和主人公亚特鲁并肩作战，但限制很大且多数时间依然还是主角亚特鲁单独作战，而在7代中，本系列会更加成熟和完善，发挥出更明显的效果。 □文化喵



Virtua Tennis 2009

平台	名称	VR网球2009	支持平台	支持平台
Wii	主机	SEGA	主机	主机
Wii	DVD光盘	1-2人	主机	主机

VR网球系列在欧美地区还是有着不错的人气和销量的——毕竟网球运动本身在欧美就是非常受欢迎的运动，而VR网球系列更是有着“网球游戏界的实况”之称。世嘉公司近日宣布，系列新作《VR网球2009》将在2009年5月在北美与欧洲地区首先登场，平台为PS3、X360、Wii以及PC，可谓家用主机全平台护航。

在本作中玩家可以创建自己的原创角色，并参加全新的世界巡回锦标赛，与其他超过20名以上的顶尖网球选手们一较高下。

□文北斗

这一次的游戏共增加了10名新角色，其中包括2名传奇网球名将，当然这些新人物全部都是获得了戴维斯杯赛方授权的选手。



大牌明星加盟
轰动高下

“白金级”主机版本中，有优秀、流畅的画面，动作响应，手感支持。

全身心都要投入 Wii版支持动作

据悉，Wii版的《VR网球2009》将使用即将推出的改进版动作控制器，这将给玩家带来更精准的游戏体验。



任何场地都能胜任

FIFA Online 2

——简单操作，体验足球乐趣

曾几何时体育竞技游戏纷纷网络化，这些休闲竞技网游改变了玩家的概念，原来竞技游戏可以这么玩。FIFA这款游戏有亿万粉丝的足球游戏转于EA公司的努力下实现网络化。《FIFA Online 2》延续了单机的各种优秀要素，也继承了单机版简单的操作。《FIFA Online 2》无论从游戏的系统还是从游戏操作上都以简单、亲和为基调。在游戏中，即便是初次接触的玩家也能快速上手。这完全得益于《FIFA Online 2》简单的操作。

简单的新人教学，简单的任务系统。初次进入游戏就会有一个新人教学训练，包含射门、传球及防守训练。完成这三个课程不仅能让我们在最短时间学会

基本战术，而且完成任务后还能得到不菲的球队点数奖励！最高有12点哦。《FIFA Online 2》为玩家提供简便的新人教学之外，还为我们打造了一个简单的任务系统。与以往传统网游复杂繁琐的任务系统不同，《FIFA Online 2》的任务简洁易懂。玩家只需要点击主界面的“下面是当前进行中的任务”一栏就可以了解任务信息。所有这些任务都没有繁琐的教程，换句话说只要完成俱乐部联赛就能完成主要任务。简单易懂的新人教学，让玩家第一时间学会踢球，简单丰富的任务系统，让休闲玩家、职业玩家都能找到适合自己的足球游戏。

没有繁琐的快捷键，只有简单的操控。有玩家曾经犀利地指出：体育竞技游戏，带给玩家的应该是淋漓尽致的竞技快感，而不是繁琐的操控。《FIFA Online 2》很好地体现了这句玩家名言。在《FIFA Online 2》中，无论是个人管理界面还是游戏比赛界面，都不需要用到太多的快捷键。在个人界面，只需要轻点鼠标就能完成球队管理、球员管理等各项操作。在比赛过程中，玩家只需要运用好方向键、ASDQWE几个主要键位就能完成各种动作，让玩家在赛场上自由驰骋、无往不利。《FIFA Online 2》除了能用键盘、鼠标操作外，还能手柄操作。“用手柄玩网络游戏”相信是很多玩家的梦想，尤其是这种竞技游戏。在《FIFA Online 2》



中，玩家只需要点击主界面右上角的选项，选择手柄设置按个人习惯设定键位，就能顺利实现“手畅玩网络游戏”的梦想。如此简单的操作方式，让玩家能尽情享受竞技的快感，让玩家自由掌控天下足球。

简单易懂的球队管理系统，让你随时“换人”、“换队伍”。《FIFA Online 2》操作简单不仅体现在对新人的引导和游戏操作上，还进一步简化了球队的管理系统，真正实现简单游戏操作，让玩家体验足球乐趣。在游戏中，我们可以轻松主界面上的球队管理、球队变更选项完成相应的换人或队伍替换。而且在球队管理选项中，除了常规的球员信息查看和管理以外，还能保存自己喜欢的队伍配置方案（最多允许保存两套方案）。简单的球队管理系统，省去繁琐的步骤，让玩家的操作更省心、更简便。

《FIFA Online 2》简单操作给玩家带来更多的快乐，让我们可以第一时间玩转足球，让我们在最短的时间里打造自己个性球队。体验过《FIFA Online 2》的简单操作才知道，原来游戏可以这么好玩，原来竞技可以这么休闲。



深入挖掘幕后隐藏内涵 探寻电子世界的无尽乐趣 游戏中的彩蛋

这些细节也许你一直不曾关注

从去年冬季到现在,已经发售的游戏当中
有许多都是近人皆知的系列名作
在这些游戏的背后,究竟隐藏着什么样的秘密,你知道吗?

从去年年底到现在,我们见过玩过的游戏虽然比不上恒河沙数,但是也多如过江之鲫。每个游戏都有吸引玩家的地方,而隐藏其中的许多秘密,也许你并不清楚。这一次我们为玩家们挑选了45个隐藏在游戏中的秘密,不知各位读者在玩这些游戏的时候,可曾对这些看起来不起眼的东西有所注意呢?接下来就让我们一睹为快,什么是游戏的细节中的内情吧!

莫道标题得来易,苦劳心志费思量

标题由来篇

对于游戏来说,标题就像一张身份证,有头有脸,玩家们对于游戏的第一印象也来自标题中获得的。实际上,给游戏起标题就像给人起名字一样,是件相当有技术含量的事情。如果你不相信的话,就让我们一起回顾一下这些大家熟悉的标题吧。

1 雷顿教授与最后的时间旅行 闪电之间决定的名字

《雷顿教授》系列为LEVEL-5在NDS玩家中树立了相当不错的形象。从标题我们就知道游戏的主角是雷顿教授了。那么他的名字是怎么来的呢?说起来相当有趣。游戏的主角叫路易则在看到初期人设的时候,看到戴礼帽的绅士与他身边的少年,不禁脱口而出:“感觉他们应该叫雷顿教授与少年路伊啊!”完全是即兴起出来的,没有经过任何考虑。他们两个的名字就这么确定了,并且被众多玩家所熟识。看来有时候给游戏角色命名也很简单啊。

2 第七之龙 游戏标题差点抄袭某大作?

《第七之龙》的名称来历很简单,首先大家考虑的是“7”,之后加上一个数字比较字显得有气势。实际上开发人却把一些奇怪结构给该作起名“Dragon Fantasy”(幻想斗龙传说?),看上去好像把FF和DO这两大业界名作被生硬地拼在一起。但是相信玩家们觉得游戏标题过于单调,于是这个方案被抢了(笑)。的确,打倒黑龙是游戏的主旨,所以标题里有龙很正常。

3 侦探神宫寺三郎系列 如何表现出硬派风格?

说起来,《侦探神宫寺三郎》在FC上就推出了一部作品。当时的依据游戏为了表现出“成熟的游戏氛围”,而采用了《侦探神宫寺三郎》南条中央公园杀人事件》这样长达17个汉字的标题。据说中间一个侦探杀人的名字。其实大家仔细回忆回忆,很多很经典的动漫作品的分集标题都是用很多汉字构成的,这样翻译起来难度降低了。

不少。之后的续作是《横滨连续杀人事件》,最高评价却不是只有汉字了。

4 纷争 最终幻想 Dissidia 来自拉丁语?

这部作品作为FF历代主人公汇集一堂,游戏名有个“最终幻想”可以理解,但是这个“纷争”是怎么回事呢?实际上,Dissidia一词在拉丁语中除了“纷争”之外,还有“异说”的含义。因为FF本来说是RPG,这次改成动作游戏,所以是独立于系列之外的一部作品。用具有“异说”含义的Dissidia一词真是再恰当不过了。梦之对决!除了原创的故事之外,历代游戏的世界观也都继承进了这部游戏。

5 勇者别嚣张系列 来自多啦A梦的标题?

《勇者别嚣张》(勇者のくせにやないだ!)是一部完全把RPG玩过来的游戏。说起这个游戏的标题也许国内玩家并不感冒,但是日本的玩家们见之无不佩服。在全世界玩家的《创世纪》漫画里,强夫有一句霸气的台词:“野比居然也这么嚣张!”(のびたのくせにやないだ!)。一般是在野比从机器猫那里得到什么宝贝之后在朋友面前炫耀的时候说的。没看过日文版的中国读者大概不清楚,以后记住就好了。

6 428 被封锁的涉谷 读,训读,关键看你会不会读!

本作属于比较少见的直读表数字作为标题的游戏。那么428究竟是什么意思呢?4月28日;428天;游戏里有428个演员!都不是。游戏导演井上诚说:“想到要给游戏起个英语能看懂的名字就头疼,后来有人建议我用428作为标题。我问他为什么,他说,就是じゃや啊。”原来428读作音读读法的训读,可以读成“じゃや”(涉谷),其中“や”是训读,28则是训读。日本人经常拿音读训读混合读法作为读法为暗语。比如读成408(よろしく)表示“请多关照”,30(さんばう)表示谢谢,583(ごろうさん)表示“辛苦了”等等。

7 恶魔之魂 暂定名居然直接采用?

from Software在开发《恶魔之魂》的时候,因为游戏中包含“恶魔”与“灵魂”两个要素,因此起了这么一个暂定的标题。后来开发中觉得这个名字太直白,于是决定正式采用。说起来,估计《恶魔之魂》的名字也是这么来的。游戏里有“龙”(Dragon)、“冒险”(Quest)这样直白的名字有时候更能体现游戏的中心思想。

8 小小大星球 为什么反义词可以如此融合?

乍一看,“小小”和“大”是一对意义截然相反的形象词。实际上游戏开发者为起这个名字可谓煞费苦心。“小小”指的是游戏中的模型世界,“大”指的是整个游戏的规模。最初提案里有“小小大世界”、“小小大爆炸”(暗示宇宙起源)等等。都体现了这个游戏既细致入微又规模宏大的特色。最初提出这个名字的是SCEE的制片人Pete Smith。

9 辐射3 一个恐怖的单词涵盖了世界观

这个系列的舞台是核战争之后荒凉的世界。所谓的“Fallout”指的是核攻击之后的“放射性尘埃”,作为副标题,游戏中的中文名“辐射”很贴切,而Fallout直译成日语则是“死友”,对于曾经笼罩在原子弹阴影的日本人来说,这样的标题足以让他们脊背发凉。

10 三国无双5帝国 题材用英语做副标题?

真·三国无双系列从3代开始就推出名为“Empires”(帝国)的续作,当时在策划的时候,开发负责人曾以“创立帝国”为主题,起初想用汉字“帝国”作为副标题。但是后来觉得汉字标题过长了,于是采用了英语“Empire”。除了“Empires”之外,还曾经考虑过“Ambitions”(野望)等词汇,但是为了不和长系列冲突,最后决定采用现在的名称。

表面看似无新意,孰料幕后藏玄机 设定秘话篇

游戏设定向来是吸引玩家的一个重大要素。就拿世界来说,从中世纪幻想风格到近未来的科幻世界,以及融合各种要素的乱七八糟的东西,要做好这些设定并非易事。

11 星海传说4 最后的希望 开发中的名称是《星海传说0》?

以数字系列代数的游戏,如名为《星海传说》是很正事的。实际上,这个游戏在开发的时候,曾经用“星海传说0”作为代号。因为游戏的年代设定远在1代之前,讲述的是一个前传性质的故事(出品人山岸功典)。其实这种变化并不新鲜。当初的《圣剑传说》也是名为《圣剑传说0》的前作。

12 心灵传说 角色的名字背后隐藏着矿石?

在《传说》系列的最新作《心灵传说》最吸引玩家们的是故事的情节和优美的角色形象(CG很赞)。实际上,在游戏中出现的许多角色的名字里也暗藏秘密。许多角色的姓名是用宝石与各种矿石的名称来命名的。最典型的就是女主角兼她的哥哥露露。卡鲁多尼(Caldony)的名字是“玉髓”(石英的一种),主人公卢格路特“メテオライト”是“陨石的”意思。

13 梦幻之星ZERO 怪诞发现游戏中隐藏的ZERO!

说起这个“ZERO”不像《传零ZERO》一样是“回归原点”的意思。那么它究竟是何意呢?本作的背景设定在月球上,人类自月球建立的生活设施是环状结构的。在地球上看到的话就是O的形状,因此叫“ZERO”。游戏里有许多细节的地方都和ZERO有关,像人类角色的初始设定形象,发售的

形状就是2字形。仔细观察的话还有许多类似的发现。

吉就是 本主机资料不持异议 真是很细致的设定

25 「三国无双Multi Raid」 女性角色的肌肤更加细腻?

本作在画面上虽然比不上PS3和Xbox360的无双,但是无双PS的无双系列而言,多边形的数量已经比以前几部作品增多得多了,画面提升的结果就是武器的造型与角色的身材变得更加精致,尤其是人物的肌肉质感表现,都分出色。女性角色的肌肤在PS3的屏幕上得到了更完美的体现,各位无双玩家在享受砍人的快感时,务必要忘记告诉各位MM的性感身材收敛点哦!

26 胜利十一人2009! 足球游戏如何表现得更真实?

《世界足球 胜利十一人》一直受到众多足球爱好者的喜爱,是因为这个系列向来以真实表现球场上的动作为招牌。在PS3强大机能的帮助下,不仅仅是球员的動作,就连足球在运动中的轨迹,也按照严格的物理规则进行了运算,包括球场的坡度、空气阻力、摩擦力等等,这些要素都融入到了即时演算中了,真是逼真到不能再真的物理引擎。今后的足球游戏将继续向接近真实的感觉发展。

27 白骑士物语! 角色的骨骼数量决定自由度!

在这款游戏中,玩家可以自己建立角色。从身高、身材比例、四肢到面孔的设置都很详细,可以说自由度是相当高的。为什么这个游戏拥有如此高的自由自由度?答案就是“骨骼”的数量。众所周知,角色也是由多边的立体骨架构成的,无论是主人公或者怪物还是反派角色,整个身体都由330块以上的骨骼构成,比真实的人体骨骼(206块)还要多!有这样细致的设定,游戏中的角色自然非常丰富多样,形象生动的。

28 求生之路! 探索墙上涂鸦的内涵!

在《求生之路》(Left for Dead)的一个关卡“死亡通道”中,我们可以发现在墙上看到许多手写的涂鸦,其实这些文字都是编剧的制作者人员自己随手写的(为这个关卡找人写也没有必要啦),文字的内容也十分丰富,包括对自己的思念、对爱人的赞美、等等等等,说起来这个游戏也有类似设定,《再见月之废墟》的僵尸墙上也写有各种乱七八糟的文字,看来人在绝望的时候往往就是文思泉涌的时候,怪不得那些涂鸦那么多了! 闹和绝望有什么关系?!!)

29 纹章是男子汉的象征!

作为继日本黑豹的游戏,《龙如》中主要角色的纹章都是极具男子汉的,而且不同角色身上的纹章还有独特的意义,如出生一日的龙代表“龙马之志”,神山寺的雄龙代表“雄胆”,鸟渡力也的龙代表“神武天皇”,纹章作为日本文化中男子的象征,也是十分重要的一环。聆听《纹章物语》对于自己的作品也是件有意义,只有我们认为值得拥有的人才能获得高级的纹章。这一点我们可以从2代中的一段分支剧情看出来。

30 午夜俱乐部 洛杉矶! 游戏中出现的真实店铺!

本作以洛杉矶为背景,网络化的真实再现了许多著名的场所,甚至连出现在洛杉矶的一些超市便利店也没有落下。我们在游戏的世界中畅游的时候,也可以体会到真实的感觉。实际上,许多游戏都用类似的方法把一些商店做到游戏中,这也是一种广告,某些这样的广告从FC时代就开始了,像著名的《忍者神龟》中的关东,

11 「魔探神宫寺三郎系列」 角色的姓名其实是地名?

名侦探神宫寺的游戏大家都已经很熟悉了。游戏中角色的名字,在日本玩家看起来似乎相当熟悉。为什么呢?最初,《新编中央公论人事件》里,角色的姓名都是以新编的地名为形式进行设定的,如神宫寺三郎的名字来源于“明治宫”,御殿珠子的名字来源于“新宫御所”,黑野参藏的名字来自“黑野神社”,类似的还有阿佐佐、大久保、大冢、代代木等等。

12 三国无双 Multi Raid! 角色的存在感! 群神神兽之謎

《真·三国无双》系列的武将身长比例都是差不多的,即使是BOSS这样的角色也不会太大。但是和吕布一起登场的“群神”却是一个大得不像的怪物。其实看过中学课本的同学们都知道,群神这个东西是我国古代流传的神兽之一,它石像用来镇守陵墓,有辟邪驱鬼的作用。

13 428 被封锁的涉谷! 外籍演员是12岁模特?

在游戏中登场的神秘外国少女“卡南”(实际上是恐怖分子“狐狸”)她玩家面下的印象十分深刻。据说这个角色本来想找一个模特,《这个杀手不太冷》中娜塔莉·波特曼一样的角色扮演的,但是因为外国人不懂日语,所以导演只好作了更改原来的打算。此时在日本As Machi工作的少女模特特希·威廉姆斯(Tiggy Williams)引起了他的注意。她会说日语,而且形象最符合这个角色。结果演出十分成功,但是大家也许想不到,2009年制作游戏时她只有12岁!真是90后中的佼佼者啊。

14 龙如3! 关于宝岛之龙的誕生日

《龙如》系列的主人公桐生一马的生日是1968年6月18日,算起来今年该他也有40多岁了。按照游戏中的设定,《龙如3》发售在2005年,当时他也有37岁了。本来这不算什么,但是制作游戏的制作者太偷懒了!说:“其实桐生一马的生日日期与桐生良雄的生日是同一天,真是巧合啊。”是吗?联想到的桐生的形象,以及年龄时瘦弱的面部白面,难道说他同一天出生真的是巧合吗?

15 大蛇无双2! 关于美女唐僧的秘密

不知道是不是日本人心理构造作怪,无论日剧还是动画,只要有《西游记》,唐僧就十有八九是女的。这一点我们在许多作品里已经看出来。这在日本文化成了一个不成文的定律。《大蛇无双2》自然也不例外,当“三藏法师”这个形象出现在玩家们眼前的时候,中国玩家们都觉得奇怪,但是日本玩家早就见怪不怪了,至于这个角色的服装为什么设计得如此清凉,制作人铃木浩说:“这是角色设计者的个人爱好。”喂,怎么说呢,对于忠于《西游记》原著的玩家来说,无语是最后的反应。

16 生化危机5! 类似电脑桌面的官网?

《生化危机5》的官方网站上,有介绍BSAA部队资料的网页。这个网页是用Flash制作的,但是构成看起来更像是台电脑的桌面,根据桌面的功能来区分,电脑的图标和照片更像是MAC系统的机器,所有与BSAA相关的档案资料和相关信息,都以文件夹的形式存在网站的界面上,但是这些文件夹不能复制和删除(当然了,又不是真的),而在开启这个页面的时候,屏幕上出现的警

22 星海传说4! 美型角色的正体居然是……

《星海传说4》中的玲珊神将爱玛特(Aurica)是一个形象非常可爱的角色。不过她的名字看起来总是显得有些怪。究竟这个名字有什么来历?其实很简单,只要把她的名字倒过来拼写的话,就是Tamura(田村)。没错,这就是Tri-Ace的游戏制作人田村信二的名字,顺便说一声,本来这个角色最初设定是38岁的美女大冢,也许这个初期设定和田村先生更加接近也说不定。

23 都云游戏作者难,难解其中苦滋味 开发感言篇

制作游戏中的入往往把自己的思想在潜移默化中融进游戏中,我们在玩游戏的时候,也可以从一些细节的部分看到这些制作作者的用心。这些制作者在接受采访的时候往往对记者说:“其实这真是隐藏着XXX……”但是他们对于自己制作的小小游戏入发现也是很欣慰的。这究竟是一种什么样的心态呢?我们还是从游戏的细节中去发现吧!

24 游戏中心CX有野的挑战状2! 游戏杂志内隐藏的秘宝?

在游戏中出现的杂志《Game Fan Magazine》是一本虚构的刊物,封面印刷风格来看,充满了90年代电玩杂志的气息。因为游戏中的截图有限,杂志的部分标题只露出一半。实际上在制作的时候,所有标题都是完整的!我们从只有一半的标题中,可以推测一下另外一部分标题的标题(脑内补充)。联想一下当时的游戏界有什么重大事件发生。

25 心灵传说! 地图中隐藏的“9”字

刚才说过,《梦幻之星ZERO》中隐藏了很多“9”,而在《心灵传说》游戏中,我们可以从游戏后期“结晶界”的地图上看到“9”字形的地形。为什么有这样的设定呢?游戏的制作者马场英雄说:“这其中有着马场英雄的回忆,请大家好好考虑一下。”真是很没有戒备的回答啊,就好像对着一个无辜的人说:“你做了什么你自己心里清楚”一样。

26 梦幻之星ZERO! 道具的回转速度也有区别?

玩家只要打开地图上面出现的箱子,各种道具和道具就会从空中掉转飞出来。如果你仔细的观察的话,会发现道具的回转速度是不一样的,越是稀有的道具,回转速度越快。如果是红色的等级的道具,那么它的回转速度是相当快的。游戏的程序员设计师告诉我们说:“很抱歉无双的道具,在道具出现的瞬间就无法判断出它的好坏,虽然我看不过来(笑)。”真,自己看不到自然当然就设计出这样的细节,这位程序员先生的才能也真是堪比贝多芬了。

27 最终幻想! 斯考尔:弹壳横飞的美学?

本作的主角人物之一,来自FF8的主人公斯考尔使用的武器“枪刃”(Gurble)兼具格斗武器和射击武器的特点。在发动EX模式的时候,他的武器会变成“霸王”(Lionheart),攻击的时候会有很多弹壳飞出来!在使用不同武器和处于不同场合的时候,他的飞弹攻击与打在地上的爆炸也会有细微的变化。真是十分精致的设定。一个游戏做到这样的地步,制作者们的敬业精神也算达到了无可复加的地步了。不过话说回来又有多少玩家会注意这些芝麻绿豆大的细节呢?

就有可能有比萨的广告出现。不过那时候的中国玩家们大部分可能不知道比萨是什么味道,但是今天从游戏里看到比萨的时候,也许大家会产生不同于往日的新鲜感。

游戏开发如煮饭,苦中作乐才甘 制作秘话篇

一款游戏的开发不是轻松的过程,从最初策划与游戏设计的创意到游戏现场发生的种种偶然性的事件,一部游戏开发成功的背后往往有许多不为人知的秘事。不过游戏的制作者大多数都是天性乐观的人,即使工作再繁重,任务再艰巨,他们都可以在巨大的压力下找到乐趣。这也作为一名游戏制作者必须拥有的一种素质。我们这些玩家在那些小故事的背后,也可以感受一下制作者的艰辛。

36 音频教授系列I 其实还有隐藏的幻之第二作?

音频教授和他的助手少年路克已经随音频系列的三部曲为广大玩家所熟知了,但是许多人不知道,在《不可思议的仙境》、《恶魔之魔》、《最高的时间旅行》这三部作品的背后,还隐藏着一部作品——《血鬼岛的秘宝》,这是音频教授系列开发时预定制作的第二部游戏,但是经过多次讨论,这个计划最终被舍弃,代之以《恶魔之魔》。不过现在音频教授的三部曲也公布了,说不定哪天《血鬼岛的秘宝》就会重新登场呢。

37 无限力量 羽翼I 《EVA》角色登场幕后的真相

在打完游戏之后,满足特定的条件就可以使用角色《无限力量EVA》中的角色。很多玩家大概以为这个角色在游戏设计的时候就被作为隐藏要素包含在内了。实际上在开发初期,《羽翼》的角色设定还没有确定,但是技术方面的制作已经开始进行了。由于还没有可以进行测试的角色,开发人员就用《EVA》中的角色代替《羽翼》进行了测试。在游戏完成之后,这些素材没有被删除,而是作为隐藏内容留在了游戏里。真是无心插柳的结果。

38 游戏中角色CX有野的挑战状I 游戏中的大量语音累积花了课长?

本作收录了大量有野课长亲自配音的语音内容。因为当初设计的台词就很多,有野课长在配音的时候又经常出现“真光一闪”临时追加的情况。所以在游戏开发出现的时候,收录的语音内容已经远远超过了当时的预定。为了不辜负有野课长的辛劳,这些语音全部都被留了下来,尽量留在游戏中使用。但是游戏的作者还是尽力再现了这些宝贵的语音,本来这些小游戏的内容也不是很大,也许语音多一些显得更加精彩吧。

39 幻想 最终幻想I 半慈战士遭遇意外增高?

在游戏开发的时候,制作人员在角色建模中犯了一个很有意思的错误:来自FF3的“洋葱剑士”的身体比例被意外地做成了8头身。在游戏中看起来跟真战士很像,开发者看到这一景象之后不禁感叹:“这个角色怎么长了几斤!”于是整个开发室的人都大笑起来。嗯,8头身的洋葱剑士真是了不起的创想啊,假如真这么胖出来的话,不知玩家们会怎么说呢?不过当游戏里出现8头身与9头身角色在一起互动的时候,也许看起来也没那么协调吧。

40 真三国无双Multi RaidI 破天荒的设定引发剧烈争论!

本作让玩家玩到吃到的“变身系统”获得了褒贬不一的评价,一些角色的形象实在太“雷”人了,以至于很多人把这一作称作“妖魔无双”。实际上在游戏开发的时候,

时候,制作人员围绕“武将能不能飞起来”、“究竟该不该变身”等话题展开过激烈的争论。最后经设计部的制作人小畑贤一,做决定说:“这个设定就做成这样!”于是如此大胆の設定就获得了通过,说起来制作人员有时候真是需要勇气的啊。

41 第七之龙I 制作艰辛的游戏制作部门

这款游戏开发中的一件逸事。当时在开发工作室的房间里,员工在加班的时候当然不能睡去睡去,于是就打电话叫咖喱屋的外卖,结果喜欢吃咖喱的人逐渐多了起来。不知大家是不是吃咖喱上了瘾,在打完订餐的电话之后,工作人员们都处于亢奋不安的状态。但是这种咖喱似乎不是什么坏事,等待咖喱的新人社员往往在这种状态下能想出更好的点子。看来在熬夜进行游戏制作的时候,“想不出好点子就不吃咖喱”说不定也会成为成功的秘诀哦。

42 天降4I 前所未有的变装造型?

在游戏开发的初期,角色建模只完成了几个固定的角色,像力丸,放马武士等等,女性角色一个都没有做出来!虽然关卡和游戏内容的开发是不等人的,情急之下,设计师就用力丸的造型加上女性角色的服装,做出了“女侠壮汉”这样的代替角色。想一想到游戏里出现的男的和康的女孩子都是一副阳刚男的形象……真是太恐怖了。《天降4》的前期制作就是在这样诡异的环境下做出来的,难怪解到最后最多玩家感觉没做好(汗)。

43 小小大星球I 从天堂啊!恶劣的开发环境

在2009年的GDC(游戏开发者)大会上,SE的《小小大星球》受到了很多人的关注。这部作品在问世之前进行了铺天盖地的宣传,也许你以为是GDC因此拿得下奖吧,开发人员的工作环境一定优越得多吧。实际上情况正好相反。设在美国的开发总部房间内的光线极差又失修。就在GDC开发的当天,宣传记者有光鲜地出现在会场的时候,开发部门的人却替着四处漏雨的地毯环境进行各种应急工作。SE对于自己的员工也太不爱惜了吧,这样做是要遭报应!

44 龙骑士I 发型设计如何才能真实?

游戏中出现的可爱造型跟典型的日本古惑仔发型——卷毛平头,但是这个头发不是很好看。开发老鸟正义要求把它做得更真实一点,一定要达到“头发一样的质感”的效果。为了测试发型的真实性,他们特意叫一名员工到理发店剪了这样一个头回来供大家参观(汗)。这种从认真负责的态度简直就可以用“恐怖”两个字来形容。不知道这位美工在走出SE会社的时候,会不会被误认为是理发店的成员呢?说实话名越大哥本人其实长得更像松山……

45 火影忍者 终极风暴I 飞机不等人!切勿沉迷游戏!

本作的开发公司Cyber Connect 2位于日本神户市。制作人员经常要往富士山和其他地方。在游戏制作临近结束的时候,制作人之一的佐佐木夕和同事一起进行试驾和除霜。结果一上飞机就睡着了,其实他当天还要回家一趟,家里面很多没洗,需要第二天起床,还要他意识到这一点,“飞机早该走了”,他只能等到第二天才能醒来了……由此看来,过度沉迷游戏果然不是好事,专家提出的所谓“每游戏一小时休息十分钟”的建议真是很有道理的啊。

46 高达无双2I 制作双方完全相反的时刻

说起在开发时代《高达无双》的时期,光美与Bandai Namco双方对于游戏的制作有着不同的见解,对于已经完成的,光美方面的开发者认为:“这个游戏做得这么好怎么像高达?”与此同时,Bandai Namco的人则说:“这个游戏做得很不像高达系列啊!”好在光美与Bandai Namco双方对这个意见还算满意,而且许多无双和高达的玩家也把它当成纯粹的无双和高达来玩。

47 街头霸王4I 下重把角色和声优等同……

自从ACG文化风行世界以来,在OTAKU的世界中出现了“声优声”这样特殊的群体,尽管语言可能不通,但是靠着这些优秀角色的声音就可以从脑海中补充出声优的形象。遗憾的是,许多声优的形象与他们所扮演的角色反差较大,不过相反的例子也不是没有。无论什么样的就不说了,就拿《街霸4》里的南十字来说,这个肌肉发达的胖子居然是很多帅哥声优比如野岛健儿!说到这里当初配音的时候,连CAPCOM的制作人员也很吃惊不已。功夫不是吹的,谁能想到给南十字配音的是如此典型的男子呢?

48 生化危机5I 电脑的人肉智能

人工智能(AI)对于玩家来说还是再熟悉不过的东西了,但是“人肉智能”大家听说过没有?在《生化危机5》开发初始的阶段,“双人协力关卡”提高难度,只有开发组内部的一些人员和极少的数名高层人员知道。在开发正在热火朝天进行的时候,一天某位不知姓名的客人有过试玩体验,当时单人模式还没有开发,双人模式又不能公开,所以和这位客人一起游玩的CAPCOM员工只能躲在秘密不到的地方,而且还要要求“操作要尽量像一些,像电脑一样”。于是这位客人被成功地整倒了。模拟拟人的AI开发不容易,模拟电脑的人肉操作者也不好掌握。

49 终结战争I 语音输入要带外国口音?

通晓东西西的《终结战争》日文版开发过程中,也引入了通晓两方交流风格输入指令的设定。但是因为游戏的日文,所以语音指令也变成了日文。游戏的“日化”是在美国完成的,之后拿到日本的开发部门,由日本员工测试的时候,他们发现自己的日语跟日语差别很大!甚至有人曾试图带带美国口音的日语(像美国《钢铁侠》里里基诺的口音),结果这次冒险一点问题也没有了。真是让人哭笑不得的事情。虽然这次日语语音没有意思,但是考虑到日本玩家们没有这个能力(不过他们倒是擅长长日本口音说英语),于是对于语音部分进行了修正,由此得出的结论是,语音命令的工作最好还是交给本地人来干。

50 被封锁的涉谷I 没有存在感的导演!

《28》这部游戏虽然得到了满分的赞誉,但是游戏的导演石井次郎先生却没有得到过多的评价。甚至在游戏制作的时候,很多工作人员都不知道他是导演。其实也不怪别人,这位导演整天待在镜头后面调整拍摄角度,而由自己的摄影助理负责,以至于许多演员都把他当成了摄影师。在游戏制作完成半年之后,扮演兰迪的英国演员布洛克·克雷斯特与石井见面,一见面的时候就然是:“啊,这不是摄影导演吗?”石井导演当场泪流满面,身为导演的他居然一点存在感都没有。

寂静岭震撼登录Wii!

——不同于以往的恐怖冒险即将开始

著名恐怖冒险游戏《寂静岭》系列的新作登陆Wii主机。在得知这一震撼消息之后，许多玩家都对这部新作十分期待。从去年开始有传闻说，《寂静岭》的新作要出在Wii上，但是一直只是流言而已。但根据英国的游戏评级部门BBFC对于该作的等级进行了评定，原先的传闻也得到了证实，随后英国的任天堂杂志《Nintendō Power》也登载了制作人员访谈。根据该杂志的记载，这部名为《寂静岭 破碎的记忆》（Silent Hill: Shattered Memories）的作品，并不是原班的新作，而是以初代《寂静岭》的角色和故事主线为基础制作的。但是，游戏的开发者否认这是一部复刻或者画面提升重制的作品，在这部《寂静岭》中，玩家们将会完全不同于以往的冒险经历。用开发者Tomm Huett的话来说，“你可以在游戏中找到许多熟悉的要素，但是这一切都将与你所期盼的《寂静岭》背道而驰。”

Huett的说法可以从游戏中得到印证。第一眼看上去，游戏的主角仍然是1代的主人公Harry Mason，他要去做的事情仍然是寻找自己失踪的女儿Cheryl，但是他所遇到的寂静岭和镇子上的人却与PS版完全不同。熟悉而陌生的环境，完全不同于初代原作的故事，这个新游戏成为一部极具意义的佳作。负责制作本作的Cmax曾经制作过PSP版的《寂静岭 起源》（日语名为《寂静岭 ZERO》），在上二代中他们的创新精神和高超的制作水准得到了玩家的承认，而在这一代，主创人员又把自己的想象力发挥到让玩家难以想象的程度。一个没有战斗的《寂静岭》将是什么样子的呢？

SCER TEAM

在《寂静岭》新作推出之前，游戏媒体最担心的当然是制作方守口如瓶的态度了。幸运的是开发这部游戏的团队十分友好，来自Cmax的首席设计师Mark Simmons、游戏导演Sam Barlow和KONAMI的游戏总监Tomm Huett为玩家描绘了一个超出一般常规想像的游戏世界。

——请问你们对于《寂静岭》系列有一个什么样的印象？这个游戏的最大特色是什么，这些特色在新作中将产生什么影响？

Mark Simmons 《寂静岭》给人最大的感觉就是玩家在游玩的时候感觉自己处在一个完全陌生但熟悉的世界中。游戏的总体风格和氛围很独特，你拥有一张游戏的概念插图来帮助你进入它，他们都可以立刻说出“这个是《寂静岭》的风格。”游戏的音乐也是如此，山冈晃先生的作曲使人们对这个系列有了独特的认识。简言之，如果《寂静岭》的故事和



Mark Simmons Sam Barlow Tomm Huett

表现出没有区别于其他游戏的独到之处，你就不能说这是一部《寂静岭》游戏。
Sam Barlow 这个游戏系列之所以与众不同区别于其他的游戏，主要是因为它在艺术表现方面拥有自己的魅力。玩家在玩过游戏之后，心中会留下长久的印象，这不是一次简单的恐怖经历。正是由于这个原因，《寂静岭》系



系列中的玩家群体以女性为主。

列玩家为主，它反映的是主人公在求生过程中同扭曲的人形变异生物作战的过程。敌人不是外星异形，也不是什么魔法生物的东西。在《寂静岭》中，我想要重新塑造恐怖游戏。《寂静岭》系列有几个很有特色的地方着手，如何让玩家在Wii上可玩地表现，有特色的“恐怖感”我们如何来争取更多的玩家，让这些玩家对恐怖游戏中一首曲子或者一个敌人，敌人回来这个敌人呢？这是我们关注的问题。

——你们要把原作游戏完全重新制作一次，究竟是什么样的动力使你们这么做呢？

Barlow 我在构思游戏的时候有很多点子。在Wii这部主机初代系列家实现这些点子的可能性。许多Wii的玩家已经玩过《寂静岭》系列游戏，对于他们来说，恐怖游戏是什么？这是一个非常有趣的问题。他们对于这款游戏会有不同的期望，而Wii的游戏方式也是非常适合恐怖游戏的。所以我们就决定将这个游戏以不同的角度重新制作一次。

Tomm Huett 这个系列对我来说，有在任天堂系列的主机上推出过。对于Wii来说，玩家们没有玩过《寂静岭》，他们会完全陌生。他们对于Wii，一方面，熟悉它前作游戏的玩家们已经了解得很多了，除了Wii之外，3代游戏《寂静岭》电影版，《寂静岭》的漫画和风格等等。而初代系列中的《寂静岭 起源》是这部电影，所以我们在电影版中，是如何才能让玩家熟悉这个系列就是如何来制作。

Barlow 玩家们希望越多，就越想用全新的视角去探索一个不同的主题。我们1代的游戏，我们到Harry寻找他的女儿的那个故事中，2代不管玩家的玩家来说，我们可以让他们感受到一个不同于过去所熟悉的经历。经过反复思量，我们决定采用这种恐怖而熟悉的的方式来制作。想一下，当玩家来制作《寂静岭》的时候，假如你不清楚一个恐怖游戏的定义，那你玩这个游戏呢？

Simmons 很明智，使用Wii控制器这种装置来制作游戏中的手是一个很好的设想，但是玩家对于角色



的移动、射击等等要素，Sam和其他开发人员产生了极其大胆的想法，究竟有多大胆呢，我们甚至还在问自己“能做到的下一步”经过深思熟虑之后，我们决定将所有的创意都能用在这部重新制作的游戏中。

——那么，在旧作中留下那些具有特色的东西，有多少会在本作中重新出现呢？

Simmons 《寂静岭1》的游戏气氛是历代游戏中最好的，即使是在PS1主机上，它营造的那种孤独、无助、四壁充满不祥的氛围，是超过其他几代的。雾、黑暗，还有山冈先生制作的独特且工业时代风格的主题以及音乐，还有就是长时间在未知的恐惧中徘徊的感觉。你永远不知道接下来会发生什么自己，这种看不到的恐怖才是真正的恐怖。我们投入大量精力营造那种绝望孤独，以及前途未卜的紧张不安的氛围。

Barlow 我们尽力地重现了游戏中最贵的部分，我们做的手机游戏可以说是在游戏中最真实的手电了。

Huett 《寂静岭》中包含了很多恐怖的主题，但是最核心的部分就是Harry Mason为了寻找自己的女儿，为了确定她的安全，下定决心一次又一次地潜入这个充满了恐惧，连他自己都害怕恐惧的世界。游戏本身是一个不断逃跑的过程，但是也有另一方面体现了一个人为了自己所爱的人面对无尽恐惧的勇气。这是我们要在游戏中体现的内容。

——那么，在原作中那些玩家们不能忘怀的要素，在这部作品里有多少会被删掉呢？

Simmons 会删掉Cub。
Huett Barlow都会。

Barlow 游戏中的一些要素我们可接受，但是那些真正喜欢《寂静岭》的玩家们会喜欢游戏的玩家们会对这个游戏十分宽容。

——为什么要将游戏的重点放在逃生上，而忽视了战斗部分呢？

Simmons 对于玩家来说，恐怖游戏带给他们的惊吓的事情，就是很糟糕的恐怖感、艰难的战斗以及随时可能空掉的体力。打并不是一个恐怖游戏必须有的部分。

Barlow 在电影里你所知道的恐惧，来自被追逐的感觉，这才是恐怖的核心所在。在你小的时候，你所怕的恐怖是什么？不是拿武器和怪物打架，而是被追逐，无法可逃的恐惧和感觉。我们希望自己制作的游戏能够让玩家带来同样的恐怖经历，你被怪物追赶，拼命逃生，拉开和怪物的距离，最后找到离开恐怖迷宫的路。

Simmons 玩家们希望主人公不要过于强大。他身处在一个陌生的环境中，四周是恐怖和绝望的环境。要是他身处同样的环境中，你也会选择逃生。

□文/猴子

游戏铁板阵

业界之痛，观游戏风云，赏百家争鸣！
传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

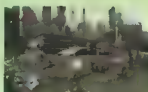
点评家

《游戏铁板阵》是家用游戏铁板阵的阵地，自PSP游戏铁板阵以来，都是因为DQ9原定下2008年3月28日发售，其辅助之力全从家用游戏上转移其他游戏厂商为了避开其锋芒，纷纷有在铁板阵安排游戏上市，反造成铁板阵二线游戏泛滥。



3月24日

暴风大战



■SEGA
■即时战略
■美版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1人



不能理解这部游戏诞生的意义何在？估计是想作为即时战略游戏的下线。如果你玩过之前的光环战争并不满意的话，那么和本作相比，已经算相当优秀了。本作的画面粗糙，无论人物还是机体，动作都非常生硬，而且最糟糕的是视角问题，简直无法忍受。和其他战略游戏不同的是，本作操作的不是整支部队，而且支部里的小分队。 By 乙曜



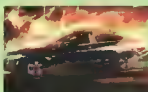
SEGA代理发行的一款即时战略游戏，不过说实在的在这款游戏实在是不够炫耀，画面表现非常一般。加上玩家并不是控制小队，小范围的行动体验起来倒有乐趣，但火爆场面相对欠缺。游戏的操作对于家用机来说并不亲切，或许PC版会好不少，想要上手需要花点时间才能找到游戏的乐趣所在。不过游戏的音乐还不错，如果你喜欢战斗非主流游戏的话，倒可一试。 By 能重块



家用机上的即时战略游戏本来就不怎么期待，何况只是和PC共通版本，手柄对比鼠标的操作劣势毋庸置疑，视角转换操作相当别扭，要把支部队指挥到指定地点需要花一点耐心，操作界面并不很友好，下达指令，选定目标麻烦得很，对比《光环战争》前置直显式的操作，这款游戏十足的玩游戏更像是硬生生移植过来一样，上手有些难度。 By 迦路

3月27日

无间车手



■Midway
■动作
■美版 ■BD/DVD
■16岁以上 ■1人



游戏的整体素质很难形容，流程很短并且可挖掘内容几乎不存在，基本上给人以“互动电影”的感觉。不过画面上确实欠缺打磨了，场景的构造只能算勉强及格，人物的模型也相当粗糙，主角在游戏中感觉非常古怪，只有爆炸的华丽效果能够让人眼前一亮。故事和音乐可以无视，本体的核心在于追逐战，过程之刺激也不亚于电影。 By 乙曜



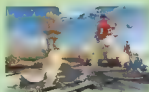
上期P3网络专栏里介绍过本作的DEMO，正式游戏到手体验后更觉得本作相当值得一玩。尤其是任务的丰富程度，从头到尾让玩家毫无倦怠之感。虽然小偏财文、幽默以及什么好感，但在游戏里这汉子表现得相当不错，游戏的画面非常精致，而且帧数很足，即使最混乱的画面也可以基本保证流畅，这点很不错，而手感方面很顺手，而且操作性很好，喜欢动作游戏的玩家不要错过。 By 能重块



开车在城市内横冲直撞的感觉，在优秀的画面烘托下显得很真实爽快，整体背景立体感很强，近景到远景的层次感，对比一般赛车游戏来说要略胜一筹，但是一些细节处理得不太好，比如NPC的动作，车辆撞后后的故障，显得有些粗糙。游戏的故事表现不错，电影般的气氛很浓，不过游戏的自由度有一定限制，这种类型其实可以做得更自由一些。 By 迦路

3月24日

怪兽大战外星人



■Beaonix
■动作
■美版 ■BD/DVD
■全年龄 ■1-2人



毫无疑问，本作是力电影而造的游戏产品，游戏画面确实不错，游戏性方面则比较平庸。在你体验完所有能使用的角色后，就会发现这是一个纯过关的游戏。关卡的流程就是电影的复现，主要是为了宣传电影而推出的附属品，没什么太大的吸引力。当然，如果你最近觉得没什么游戏可玩，那么可以尝试一下本作，这确实还是一款不错的休闲游戏。 By 乙曜



根据当下热门动画而来的同名游戏，素质上令人玩味。玩家将扮演许多主人公展开拯救地球的行动。每个角色的技巧都很容易掌握，很值得喜欢的“史莱姆”在冒险行动中非常有趣，并且随着上场也不会让玩家感觉腻烦。游戏的故事画面动画版，不过过程谈不上什么紧张刺激，搞笑场面不少，画面也不错，尤其是360和P3的HD效果，绝对是喜欢动画的玩家不能错过的款作品。 By 能重块



英国的动画电影改编成的游戏，整体素质都不错，这款游戏到最有一些亮点。主要是原作的关系，梦工厂的这部片子的题材，被很好地还原到了游戏中，角色设计都很特别类搞笑。每个怪兽都有各自特色的招式，玩起来很有意思，就是整体上缺乏一种大作的氛围，从画面看都像一款低成本的小游戏，看过电影的代入感会强一些，毕竟素质还算可以。 By 迦路

goingamer.com 论坛的游戏评测

无间车手

动作/格斗

Midway

1人/16岁以上

评价：一般

传片公开

好评或重大失误时，还有

由于作品质量，系统

吸引了不少粉丝

各渠道

铜牌声效 画质清晰

暴风大战

即时战略

SEGA

1人/17岁以上

评价：一般

怪物大战外星人

动作/格斗

Beaonix

1-2人/全年龄

评价：一般

好评或重大失误时，还有

由于作品质量，系统

吸引了不少粉丝

各渠道

3月18日

蜡笔小新 黏土造型大变身

023



■NDS
■射击游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



小新的“呼风唤雨”系列一直都是非常好玩的动作游戏，这次的“黏土”也颇有创意。剧情对话部分的人像比例很大，整个游戏色彩很丰富，除了人物以外，所有东西都是黏土。但感觉那种质感的表现还有少许欠缺。大量的真人语音也维持了系列一贯的特色。本作中的黏土变身需要用到触摸屏操作，虽然是休闲作品，但还是有非常有趣的。 By 北斗



这是一款想象力比较丰富的作品，以黏土世界为舞台，小新可以变身成各种形状的物体，而玩家必须配合场景特征，一边帮小新变身一边挑战关卡。本作的变身系统虽然在前作中也有类似的出现，但这次变身的总数超过720种。并且以前的变身也就是超人、青蛙之类，这次小新可能是变成战车等等，挑战性也会大大超越以前的作品。 By 小沛



小新每次出场都会带来不得了的冲击。从GB时代开始就有许多作品推出，这一件和前作一样，在活用DS机能的同时也很好地体现了蜡笔小新系列的特色。玩家们在游戏中可以体会到许多搞笑的情景，无论有没有看过蜡笔小新动画的人都会觉得这个游戏很有意思。假如你是一个喜欢小新的玩家，那么这个游戏是你必须玩的。 By 猴子

3月18日

忍者乱太郎 忍蛋必修忍术训练



■RUSSEL
■其他
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



说实话，对这款游戏感兴趣主要是冲着“忍者乱太郎”的名头去的，虽然当时看非常开心。这次名为忍术训练，其实就是一些小游戏集合的方式，游戏的数量并不算多，有几个玩法还算有意思，但整体玩下来感觉不算太吸引人。其实个人感觉，忍者乱太郎这样的游戏做成RPG说不定更有趣。 By 北斗



和我差不多大的人应该对《忍者乱太郎》这部动漫都非常感兴趣，不过在玩过众多改编的游戏中却鲜有佳作。如今这个最新的游戏在素质上有一定的提升，虽然还是小游戏集合，但因为有了熟悉的面孔，而富有角色特色的游戏内容，所以还是很值得一玩的。本作中玩家将挑战10种忍蛋必修的忍术训练，以及游戏提供的4种游戏玩法。 By 小沛



曾经在日本和中国都播放过的《忍者乱太郎》，以鸣笛出过不少游戏，现在它又在DS上登场了。和以前的系列相比，本作融合了各种小游戏，同时还有主线剧情。无论哪个模式都是充满趣味色彩的。玩家在游玩过程中可以体会到非常棒的快乐气氛，游戏总体风格体现了这个系列的特点，而游戏本身的素质也在一般水平，喜欢这个动画的玩家可以玩一玩。 By 猴子

3月18日

游戏王 5D's 星尘加速者 世界冠军杯 2009



■KONAMI
■卡片游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人



2GB的容量堪称目前NDS游戏之最了，不过其实游戏大部分都“浪费”在怪物的3D化影像上，至于实际效果么，说实话下降的画面还是在忍住了点儿，简直没差眼啊。敌人的AI方面感觉比前作好了那么一点点，虽然思考的时间还是那么长，但自残的行为还是减少了许多。初期卡组还是比较理想的，喜欢游戏王的朋友还是可以试试。 By 北斗



刚开始玩有些小习惯，首先战斗变成下方状态和操作，画面不是在正上方，所以像要看这些东西使用起来要小心，因为可以造成范围度的有点小心，但是过版后加入了赛车的玩法，也就是同时能玩到卡片游戏和赛车游戏。另外本作的NPC使用的牌组之前就很多，接近非常和玩家的牌。而且这次的AI也高很多，非常适合中高手以上的玩家。 By 小沛



游戏王系列的单机游戏出得很多，这代是根据新番动画《游戏王5D's》改编制作的。玩家除了在游戏里进行竞速外，还需要通过召唤卡片来打击对手取得胜利。动画中的主要角色都在游戏中登场，玩家可以自由挑战赛道和卡组，在玩竞速的过程中召唤卡片进行战斗。游戏竞速和竞速结合在一起，具有新奇的感觉，值得粉丝们一试。 By 猴子

3月18日

太空侵略者EX2



■TATO
■射击游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



元祖射击经典游戏的续作啊，实在是太难得了。时隔30年后，续作终于在画面上有了明显的“进化”（笑），代入感上会更加可爱，画面上比较柔和亲和。玩法上与当年基本相同，不过追加了许多全新的要素和得分挑战模式等等。如果购买正版的话，还能享受到振动卡所带来的独特乐趣，适合放松时拿来玩玩打发时间。 By 北斗



这个游戏是《太空侵略者》系列30周年纪念作品，相较以往，素质上有一定程度的提高。本作作品除了追加各种最新的游戏系统要素以外，还增加得分挑战模式系统，让游戏更具挑战性。前作中获得了好评的新地图和音乐等等设置在这次游戏中也得到强化。另外还追加了对战模式，满足特定的情况下，对战中还会出现BOSS级JFC。 By 小沛



《太空侵略者》这个系列实在可以称得上是电子游戏的鼻祖了。之前在街机推出的《太空侵略者EX》就受到了很高评价，这代的推出也是情理之中的事情。由于EX系列增加了许多新要素，玩家们津津乐道之后的版本又依旧的界面下挑战街机手移动，点关点同组成的敌人，但是本作对于不太喜欢这类复古游戏的玩家来说，还是缺乏吸引力。 By 猴子

外部推荐 国外游戏媒体的游戏评测

IGN的《太空侵略者

评分: 8.5/10

183

游戏王5D's 世界冠军杯 2009

数量不多，建议

试玩本作

游戏的评分 (8.5/10分)：本作在

本作中，小新

本作中，小新

游戏的评分 (8.5/10分)：本作在

本作中，小新

本作中，小新

游戏的评分

游戏的评分 (8.5/10分)

《幽游白书》和我和杨三的故事

用心情文字记录下，魔强统一战，那场悲怆对决！

提到《幽游白书》，除了能让我想起富野文博那部有趣的热血漫画外，还能让我想起一个朋友，是一个经常和我在一起打《幽游白书魔强统一战》的朋友，他叫“杨三”。

记得那时，我因为过度沉迷于游戏而退学了，因此导致我连高中都没有考上。于是在无计可施的情况下，我只好选择了在初三复读一年。就这样，我被分配到了一个新的班级，在这里，我认识了杨三。

起初我并不想和杨三这问题少年（某：难道你连你自己也是个问题少年吗？）有过多的交往，但是后来，



《幽游白书》可以说是80年代人的童年经典。那时在国内动漫刚刚兴起，给一帮玩家和动漫迷留下了深刻印象。

我却经常和他在同一家网吧里相遇。随着时间的转移，我和他渐渐地熟悉了，我发现他并非我想像中的那样，他也是一个非常酷的孩子。

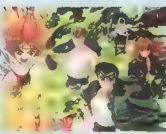
那个时候，我记得我买了很多的漫画书，许多同学都会向我借看，这其中也包括杨三。而在众多的漫画中，最令杨三痴迷的就要数那部《幽游白书》了。

实际上在刚开始的时候，杨三是不太喜欢这部富野文博的成名作，直到他看到了这部漫画的第一卷，他才逐渐喜欢上了《幽游白书》。

尽管那时我和杨三已经是朋友了，但真正使我们成为知己的却是因为一款《幽游白书》的游戏——《魔强统一战》。

那一次，我不知为何就是突然想玩《魔强统一战》了，但因为我已经没有MD，所以我只能是去网吧下模拟器玩了。而正在我下载的时候，杨三却忽然出现在了我的背后。

“干什么呢？”
“下一个《幽游白书》的游戏，你玩吗？”
“好玩吗？”



“《幽游白书：大任务》可以说是一部由游戏改编成漫画的一作。”

“反正我觉得好玩。”

正说话间，游戏已经下完了。于是我便叫杨三陪我玩了几回合。也许是因为他在这之前从没玩过《魔强统一战》这样的经典的FTG吧，一时间他竟然欲罢不能了。记得那天在玩《魔强统一战》时，我们俩时不时地就会哈哈大笑一阵，这令身旁旁玩网游的那两位兄兄十分的不爽，面对那两位兄兄愤怒的目光，我们依旧我行我素不理睬他们。

从此，我和杨三经常到网吧里去打《魔强统一战》，尽管那时MD早已过时了，但我们对这款游戏在16位机上的游戏体验还是充满了爱。我们的友情也在

这段时间里慢慢地增长，到了后来我们连对方为自己的知己。

然而，美好的时光过得总是那么短暂。伴随着中考的结束，我告别了杨三，和他走上了不同的人生道路。

大概是出于对那段时光的怀念，我又来到了那家网吧，在那儿独自玩起了《魔强统一战》。可就在這時，一个令我熟悉的身影从门口走了进来，那个身影正是杨三。但此时，我隐隐地感觉到，我和杨三之间已经有了隔膜，我们再也不像以前那样坐在一起打游戏了。但我还是习惯性地叫杨三陪我打一会儿。《魔强统一战》但这次杨三没有像以往那样找个椅子坐下来而是只是淡淡地说了一句：“我还有事”便匆匆地离开了。

不知道下次我和杨三见面时，还是否会像以往那样一同坐下来玩那久违了时的《魔强统一战》吗？希望杨三不要和这次一样。 文/文之焰



TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID 猎狐犬基地 VOL.031

CHUCKY KONAMI职务调整， 小岛升职

最近KONAMI官网贴出了一则公司内部的人事变动情况，在这则新闻中我们看到了大家熟悉的小岛秀夫从原来的“执行役員”（Corporate Officer）升职为“常务执行役員”（Executive Corporate Officer）。由于日本公司的公司阶层架构以及职务说明与我国的不一样，这里给大家简单说明一下吧。



按照KONAMI的公司各管理层级从下到上的顺序依次为“会长→社长→副社长→专务取締役→专务执行役員→专务执行役員（1省去常务一级）→执行役員→准役員/顾问”。小岛原来是执行役員，现在升进两级成了专务执行役員。话

说原本以为小岛在公司内部的职位非常高，这次才发现原来并不算高，连升两级后才真正算是“高层”了。所谓“执行役員”，就属于操作行政的干部级别的职员了，有相当大的管理权限。这种称号在法律上并没有规定，各公司就具体情况任命，所以各公司的专务实际权限可能不同。

CHUCKY 美女网站设计师的“MGS触媒”

前不久日本电玩媒体报道过小岛在苹果的iPhone手机上制作的MGS游戏“触媒”已经发售，其实作为虽然登上过小岛的名字，实际参与制作的却并非他本人，而是——岛上市作家的网站设计师。而正是日本游戏杂志《触媒》对小岛的一次访谈，从这段访谈我们也可以看出，这款游戏有着很强烈的试验性质，虽说并非由小岛实际制作，却也有着很强的“小岛”贯的男子气概和新颖事物的风格。记者：这是波边的第一个“真正意义”上的游戏。直到现在都是小岛工作室的主网站设计师，工作内容是在网页上

制作丰富多彩的Flash内容。

小岛：她是从企划阶段向我提到过任何没有意义的构思，她对这类事情有着很出色的直觉。在那段时间我注意到，iPhone发布并由此而形成的一股大众潮流。我是iPod和苹果公司旗下产品的众多用户之一，所以如果我们推出一个游戏平台，我自然想在这平台上参与竞争——并且我认为她的开发理念能够在iPhone上得到完美体现。

记者：这个游戏，是一款基于（合金装备4）世界背景的动作射击游戏，完全用触屏操作。反正用一根手指来进行瞄准，轻点屏幕就是开火，而且还能通过其他手指进行配合来打开瞄准镜之类的操作。

小岛：当然都是MGS4里的内容，但它的概念更多的是创造“简化的MGS”。开发游戏以前一直是MGS是不折不扣的潜入游戏，但如果是那样的话你就没法在火车上玩到短小精悍的游戏了，对第一次玩我们游戏的人来说有点过分。因此我们做了一个简单的触屏射击游戏。记者：作为游戏平台，iPhone/iPod触屏功能如何开发呢？

小岛：一般游戏平台都有提供方向摇杆和能让让操作，但是只有触屏的操作能让让“去尝试很多实际构思中的新东西”。小岛：说实话，ND9的触屏功能能让小岛完全无视呢么？我们从一个游戏构思开始，并绞尽脑汁地找出实现这个

平台上独有特色的方法途径，但作为开发平台，它看起来相当简单，属于任何人都能制作游戏的那种类型。

记者：你们认为它会成为成功的游戏平台吗？

小岛：这个设备最早只是音乐播放器，之后加入了电话功能，并且现在还能玩游戏。它开始具有了PSP、NDS和其他手机所具有的特性功能，我想到最后，所有移动设备都能干很多事——当然也包括玩游戏。你想想，相较于拿手机玩游戏的人而言，这看上去像在消遣时间的方式而已，iPhone的用户从一开始就是在追求视听享受，所以他们自然而然地会尝试玩游戏。

现在手机上有许多简单的游戏，但是看用户反馈就知道，很多人更真的动作和冒险游戏。我想要的是这种挑战。小：这个游戏对我们来说只是真正真正的开始。我记得那些不了解MGS的人来玩它，也许可以在这个过程中让他们对MGS5感兴趣，这可能会令他们产生对MGS系列游戏的兴趣，这可能会令我们更兴奋的。





从街机ZERO到后来CAPCOM
《生化危机》作品中，罗三多始终对
别人看成是一个卑劣、疯狂、目
空一切的人。 □文/某团

格斗天尊

和早期合作的元老汉一样，大部分喜欢CAPCOM格斗游戏的玩家们认识零“多是在《街霸ZERO2》的时候。实际上这个角色诞生的时间很早，虽然比《街霸》的诞生晚些，但是也在诞生于《街霸2》之前。CAPCOM的粉丝们可能没玩过《最终幻想》（Final Fight），他就是第四关的BOSS，当年那个时代的很多多看起来比《街霸ZERO2》中要弱得多，总是保持着一副很老练的模样，基本上靠手榴弹来袭击玩家们。从玩家登上他的升降机开始，他就一边扔着棉花子往上爬一边往下扔手榴弹，同时叫嚷大量平民围攻玩家。直到升降机升到大楼顶端的时候，他才能下地与玩家们对决的，在被打败之后用手榴弹把自己炸得血无残片，很多人都认为他被炸死了。结果多年之后人们发现他在《街霸》的舞台上，大家才明白原来这个炸死只是“诈死”而已。

入错行的退役战斗专家

罗兰多的全名叫罗兰多·F·舒格尔克(Rolento F. Schugerg)，出身于冷战时期的西德。他的性格受冷战的影响很大，大国之间争夺霸权的阴影使他树立了一个在别人看起来近乎疯狂的理想：使用武力统一整个世界，为世界带来永久的和平。带着这个理想他

電子の猛者!

——游戏开发团队的诞生（上篇）

电子游戏最初只是一部计算机开发者在工作的间隙为了自娱自乐而开发的一些小品般的作品。与其他的程序相比,游戏也很简单,使用的容量也比较小,表现效果也很粗糙。但随着技术的进步,制作游戏不再是一个业余爱好者的工作,商业运作的加入使游戏的创作变得正规起来。M.游戏作为商品被摆在货架上的那一刹那,电子游戏的创作就成为一种商业活动,所牵涉的创作人员与利益链条也比以前的游戏复杂。而技术的进步也使游戏的时间变得比从前长出很多。光盘载体使游戏的容量得到了保障,但同时也给游戏开发人员数量也不得不增加。游戏的创作在

在工作的時候除了編程之外，還得同時承擔多種工作，從電影導演、腳本家、插畫家、美術設計、CG動畫師到作曲家，不一而足。這麼多工作肯定是五個人做不了的，所以新的製作機制的引

CAPCOM在90年代中期，效仿其他公司，开始实行“出品人制度”。这个制度本来是在影剧制作中常用的，在游戏的制作和电影越来越接近，所以这一制度被引进到游戏界，结果获得了成功。每当一个公司要开发一部游戏的时候，就会有一批懂各个专业本领的人才被召集在一起，游戏企划也就从此展开。所谓“出品人”(Producer)作为游戏开发的总负责人，起到统筹全局的作用，指挥下面的开发人员进行工作，负责一些制作方面的决定。可以说，制作者的权力较之前次要大了。

那么一款游戏的制作究竟需要多少人呢?我们就以《生化危机》的开发小组来说,它是由以下的人员来构成的:出品人、导演、企画、程序员、美工和

来到了美国，曾经入伍为兵，在很惨烈的地区打过仗。退役之后他来到了Metro City，遇到了一个他不认识的老板，被拉进了Mad Gear这个反政府的组织。原来Mad Gear的头目贝尔格只是想称霸这座城市，这与罗兰多武力建筑政权、世界的理想相差甚远。而且这个贝尔格实在太弱，两个小伙子加上一个大叔就把他做掉了，Mad Gear也从此崩溃。不过对于罗兰多来说也许算是件好事，此后他就继续做他的生意，拉拢以前的旧伙，准备寻找时机东山再起。

以重建世界秩序为己任

罗兰多刚出道的时候，他的手下只有Hollywood（Final Fight中穿橙色衣服的首男）和El Gado（Hollywood一起出现的黄色衣服的首男），他们会在罗兰多胜利的时候从背景中出现。（在《街霸ZERO2》中，他的格斗场地自然是在《Final Fight》中的第四关的升降机上，增加了塞壬通的广告。在2代的结尾，哈格市长收到一条消息：某个街区发生了骚乱，一个狂热的军国主义者开着坦克端游所有市民跟他一起叛乱，不用说，这一定是罗兰多的杰作。

到了《街霸ZERO3》的时候，罗兰多来到了维加的秘藏基地，发现

他的精神面貌和装置。罗兰对此世界是种“愚蒙之见”的行为。于是他便离开了这个装置，准备给唯物的、好不容易才发出这么个东西而还来不及驱除了无数次了。罗兰了原Max Gae成为团员的认同，于是他们一起动了起来，为了建立一个给世界带来“美和乐的和平”的武力国家而斗争。从某种意义上说，罗兰多是一个不折不扣的狂人。但是狂性不是一个为个人利益而争权夺势的人。他所希望的是建立一个“永久和平”的世界，但是现实地讲是残酷的。只要有力量和强权存在，在这个世界永远是一个弱肉强食的斗争场。而罗兰到今战争强权的影晌未除，他认为欲别无能的理想是不能带来和平的，要想实现自己的理想，就必须用武力来抵抗武力。当所有的强者都在自己脚下的时候，和平就来到了。这种想法很天真，但是却恰与罗兰多不谋而合，而且为了达到这个目标，他可以坚持到底。

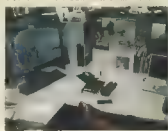


↑ 交蜜是狂思傷？只有自己能明白。



↑在开发现场可以看到各种电脑。CAPCOM的开发者喜欢用MAC机器声音制作人员。

出品人 (Producer) 负责游戏的全面开发工作。1996年,CAPCOM引进了“出品人制度”,出品人作为游戏开发事业的总负责人,除了游戏内容上的工作,还要负责市场策划、推广宣传和推动销售的工作。所以我们的游戏都和以创意为主的“制作”人,其实是截然不同的出品人。他们频频在镜头面前出现,因为那是他们的工作。不过您不用担心,除非是一个真正的总制作人,你必须要负责接受媒体的采访,为产品进行宣传。游戏最将成为公司创造的新财富,也必将影响着出品人的命运。当一个出品人获得巨大的商业利润的时候,出品人也会因此得到更多的奖励,反之亦然。所以,做好游戏可以造就一个成功的游戏制作人,而一部糟糕低下的作品也会让制作人付出昂贵的代价,甚至因此被炒鱿鱼。这也正是我们来到业界这么早,这么



↑从事设计工作的人员桌面比较整洁。

的时候，导演和出品人都会对一些具体的制作进行一些审阅，但是最终决定保留或者修改的不是导演，而是出品人。有时候出品人可以下令将制作接近完工的游戏完全推翻重来，导演也只能听从。其实这样的事情在CAPCOM发生也不是一两次了，二上真司就是经常干这种事的人。(待续)

□文/解子

浅谈音乐游戏中的古典音乐

用DJMAX来诠释古老的传说和神话,让我们一同来感受!

音乐游戏 Mus & Game (MG) 近来在多元化游戏发展进程中以独特的操作方式, 强烈的互动性以及丰富多彩的视听体验成为游戏爱好者们越来越关注的一个游戏种类。而在各种风格的音乐创作中我们发现, 古典音乐也在其中随着时代绽放出新的光彩。下面就几款主要的音乐游戏, 介绍古典音乐在其中的形态究竟有哪些变化。

O2JAM O2JAM是韩国一家音乐公司O2 Media推出的在线PC音乐游戏。庞大的曲库和众多国家的代理使得广大MG爱好者了解而喜爱, 7键键盘式的操作和便捷的上网游戏方式更使得众多MG爱好者在线对战交流。由于其独具特色的华丽现代界面和丰富多样的众多个性化虚拟人物造型获得了空前的成功。O2JAM在国内的引入, 也就是大家熟知的乐动, 使得国内众多玩家开始了解并加入MG大军。

O2JAM曲目众多且更新速度非常快, 曲目选择拥有专门的古典分类。而这些古典曲目又可分为两种, 一种是古典名曲的原始版本, 也就是说未加改编直接原汁原味的曲目。

代表作 德沃夏克 幽默曲 op 101 no. 7 (作品101号之七)、门 阔埃大调华丽的圆舞曲 op18 (作品18号)

这些古典名曲演奏起来让很多音乐爱好者即便不会弹钢琴, 也不需要花费多年的刻苦, 就能在键盘敲击中欣赏、并领略这些名曲在于手演奏出来的成就感, 并为古典音乐的推广起到了很大的作用。

还有 一种是经过改编的古典曲目, 这些曲目借助现代电子处理手法, 诠释出新的富有古典韵味和现代气息的风格。

幻想即兴曲 SHD 改编自肖邦 幻想即兴曲 op66 (作品66) 这首肖邦一首脍炙人口的钢琴作品, 其华丽的快速音符和成为许多钢琴初学者向往演奏的曲目之一。O2JAM里的这首改编还原电子色彩, 旋律全部采用电子音, 后段更是加入电子人声烘托气势, 变化丰富的效果使得即兴二字在此曲电子世界中体现的淋漓尽致。

V3 改编自 贝多芬悲怆奏鸣曲 op13 (作品13) 第三章, O2JAM里的这首V3扩大了贝多芬原曲中对冲突的欣赏, 使得全曲结构紧张紧张感加强。开头一段钢琴SOLO的引入, 充斥着激动不安的背景环境音, 预示着即将到来充满激昂的音乐。随着鼓点和电子乐的加入, 电子乐奏响了些许第一乐章的主题, 打击乐器的点缀, 使得原本紧张的氛围更加震撼人心。全曲在弦乐、管乐、合唱打上半奏中辉煌结束。

DJMAX 将O2JAM之后将来自国外的MG, 由著名作曲家音乐游戏EZ2UD开发组制作的专门针对PC音乐游戏。DJMAX以它炫丽的画面、华丽的背景音乐动画, 给予丰富的作曲而成为MG结构一派的衍生作品。PC版战胜PSP平台后, 仍是PSP上最一款的MG游戏。而如今的Metro Project计划更是在各个平台发售新作, 大有全面复兴之势。

DJMAX中的古典元素乐曲也可分为两种
第一一种是古典名曲的改编, 第一 钢琴协奏曲, 改编自柴可夫斯基 第一 钢琴协奏曲 op23 (作品23), 钢琴协奏曲是钢琴和交响乐队相互呼应, 作为完成大乐音乐作品的一种体裁, 对钢琴演奏者自身要求非常高, 需要很深的演奏技巧才能胜任。DJMAX里的这首改编曲也很好地继承了“雅”这 特性, 令人印象深刻的是快速而有条不紊的演奏, 这首曲子的运用了Big Beat的改编元素, 使得节奏更加强烈, 电子和钢琴的鼓点相映成趣, 在钢琴快速的连续演奏和音乐中收尾, 令演奏者毫无松懈之感。

第二种则是模仿古典音乐创作手法所做的乐曲 第一 和龙廷在创作上比较困难, 要写得既有古典韵味而又能广泛流行与MG爱好者当中, 这样的曲子毕竟不易写出。但是DJMAX上还是有一首代表作, 那便是不得不提的OBLIVION

OBLIVION 在小提琴悠长的小调旋律中缓缓引入, 钢琴巴洛克风格的和声走向, 慢慢进入电子乐器开始进入展开。在随后Epic House的节奏型 音乐后, 提琴上旋律再现, 并于 号, 号的引入, 辉煌的大调上完美结束。

是一首非常有特色的古典风格乐曲(始于小调而结束于大调), 而其华美的背景动画搭配悦耳的音乐在DJMAX上高调亮相深深吸引了大批MG爱好者。

BeatmaniaDX系列 BeatmaniaDX是Konami所出产的MG街机, 它是一个模拟DJ的游戏, 由7个键和一个碟盘以及音源编辑等组成的大型街机。同时, BeatmaniaDX系列也是引领整个MG大军的龙头老大, 其高素质的歌曲动画和专业级的操作, 受到全球MG核心玩家的追捧。

Beatmania里古典元素的作品很多质量都非常之高, 虽然没有O2JAM那里有原创不高的原因, 但是其改编曲和原曲都达到了一个相当的高度, 这也和Konami多年来开发MG积累了不少优秀的作曲师还有其创作经验有关。

古典改编作品代表作 V, Beatmania上的经典曲目, 出现在Beatmania IIDX 5th中, 改编自维瓦尔第, 小提琴协奏曲 (四季-春) op8 no.4 (作品之4)。这首乐曲之所以成为Beatmania上的名曲在于它非常好的利用了古典原曲中的乐汇。该乐部分没有大改动而只是将其稍加修饰, 借助现代电子乐器的点板合理的利用乐曲的特点进行混音, 从而发现瓦格纳的这首《四季-春》从巴洛克时期穿越时空来到现在绽放出高新雅的风格。就好象冬日里的 寒梅花, 始终是如此绽放的芬芳。

OP 改编自肖邦 谐谑曲 Op 31 No.2 (作品31之2)。这首曲名叫做OP, 出自Beatmania IIDX 14 Good, 实际上op就是作品号的代名词, 全曲并未加入任何现代电子音效, 只是在原曲的基础上稍加改编, 并重新加上管弦乐团进行配置, 模仿出一和浪漫派时期钢琴协奏曲风格, 并从中体现出现代乐思的美感, 这首是一首街头乐队的“古典作品”。这也是古典音乐在当今音乐游戏中的 一种新的发展方向。

古典原创作品 Beatmania 里有不少原创的古典风格的干曲, 这些作品无论从艺术风格上还是编曲手法上都有着不俗的表现, 很难想象这些作品是由一款音乐游戏中的。

Mane Antonette 出自beatmaniaDX16 EMPRESS 华丽的6/8拍大圆舞曲。这首作品从头到尾尽显雍容华贵的气息。不愧是像王后所说的那样, 一首带有宫廷气息的圆舞曲。编制上, 运用了弦乐, 部分管乐, 钢琴、打击乐还有羽管键琴(古钢琴)和钢琴等。由此可以看出如此丰富的乐器造就了这般的华丽的乐章。开头在羽管键琴和钢琴相呼应下逐步引入, 伴随着鼓点作为代表的打击乐器和弦乐队的出现, 乐曲进入到展开阶段。

Pop'n Music系列 同属于Konami公司的Pop'n Music游戏原理与一般音乐游戏概念相同, 即为随着画面出现的节奏来打击对应的按钮。但由于本系列作品的可爱的角色造型、单键直觉的游戏方式与平易近人的流行歌曲风格, 使得此系列在 KONAMI 多款音乐游戏系列中, 广受日本女性玩家及轻音乐爱好者的欢迎。

因为属K社, 除了轻音乐和时下流行音乐之外, 一些歌曲都能在Beatmania系列里找到, 但是Pop'n Music也有大量的原创歌曲, 并且历代都会几首古典音乐作品。秉承其直观的音源游戏理念, Pop'n music里的古典创作作品也是常常悦耳动听。

代表作 Canal Grande 出自pop'n music 15 ADVENTURE □文/李雷



掌机游戏很火，PSP-3000难破，DSi的销量值得关注，市场逆转的机会来了360也不红了，PS3也不火了，Wii也买不到日版了，家用机买起来倒简单了

闯关族的家

近期游戏
解闷儿!
大家的意见

是什么让我们悲观

入画的鸟兽其鸣也哀 想想水木今年也不小了，对游戏的热情有没有减少呢？

现在总感觉游戏业的发展很慢，单单纯地提升主机性能、画面感，而游戏却始终没什么进化，像《怪物猎人》这样的游戏在欧美市场的发展很慢，但在中国却如乘舟而进，所以小岛的《MGS4》在欧美大卖而在日本本土销量一般。不可否认RPG现在已经让出了当年游戏业的霸主地位，由于利益的驱使，游戏厂商不得不制作符合更多玩家口味和主流的游戏，而现在的游戏业的重心在西方，西方人不接受东方人含蓄的游戏中去。而厂商也很清楚现在玩家的口味，所以越来越少的厂商还会在花经费和人力去开发一款RPG新作，可以看看最近几年来有一款RPG新作能开上一个新的系列长久不衰，完一不是只上于第一作就完结了，原因也很简单。玩家不买账，厂商也不愿赔钱，所以就

导致如今RPG界只剩FF、DQ两大系列支撑，而DQ受众面只有日本本土，FF想开发一部新作也要花数年时间，所以让人想哀地看到，如今的游戏业，RPG已死！事实上，RPG使游戏有了更多内涵，使游戏上升到了新的高度，但如今的状况却使游戏向不可预知的方向发展。如果有一天《GTA》成为一款“名副其实”的白金大作，成为游戏业的巨星，我想我可以放弃游戏了... 这样的游戏业让我不可避免的悲观，水木你又是怎么想的呢？愿与君共同探讨。

问题不在欧美

小岛秀夫在刚刚结束的GDC上谈了东方注重创意，西方注重技术。说得似乎有点道理。但如果一方的表现落后于另一方的强大，就游戏来说也未免奇怪。

我们一直看轻外人，游戏市场中我们的份。所以所谓的东方对西方，基本上等同于日本对欧美。西方如今的强势更多的原因在于市场开发得好，在经过PS2、NDS、Wii之后被真正的放大了，而东方却没有。尤其是亚洲市场的份额，基本上还是以日本为主，其他市场小，像韩国顶多算得上陪衬，而中国则根本没有被计算在内。市场规模不一样，带来的利润自然不同。如今欧洲市场正在逐年成长并已经将日本彻底超越，这很正常，无论比人口还是经济，欧洲市场就应该具备如此这样的优势，而日本从上世纪经济衰退开始这么多年，一直在停

步不前，从经济上来看就是如此，到游戏方面实质上也是一样。

所以问题的关键不在于欧美游戏做得有多好，关键是日本游戏自己做得太糟糕。毕竟欧美那些经典游戏在日本市场上依旧不开，GTA虽然能卖个三四十万，却连美国销量的一半都不到。日本游戏市场依旧是日本人自己开发游戏的天下，如果连日本游戏在衰落，只能归结于日本游戏本身出了问题，怪不得人家欧美头上。

日本人过度自信自己在游戏界的超然地位，感觉太良好，恐怕他们从来没有想过自己有一天会被超越。但凡事总有盛衰周期，随着全球游戏市场的扩大，日本游戏市场的前景相比欧美市场差距正在被扩大，如今到了日本自己内部出现了问题，供求关系无法再维持平衡，才发觉不下去了。

RPG就是典型，并不是说RPG没有人玩，而是做得好的实在太少。被人家挖苦了好长时间的“白痴”，不聊轻松超过32万，作为原创游戏绝对是巨大成功。可见不是RPG卖不好，相反大家看到的却是玩家对于出色RPG的饥渴程度与日俱增。前阵期我小嘴叭了一下这个类型，日本近期这么多RPG爱好者，却提供不出好的RPG作品，一些原先的系列作更是越来越不争气。吃老本甚至倒退的情况比比皆是，这样 来就算RPG玩家基数大也没法让人掏钱花了。如今日本游戏的低迷和衰败，还是要由日本厂商自己好好的总结一下，别教人教不了他们。



Check! 卡普空人网本木

“生化5”发售前卡普空是美版销量冠军，结果被更贵的《怪物猎人》反超，与卡普空公司的销量相比，CAPCOM的销量是远远不够，整个日本游戏业销量是远远不够。

近期的家庭写真



好嘛，《生化2》发售限定终于在本周五到达了编辑部。去年11月份的游戏，12月从发售出来，卖到单位级别被保安安排进进，又卖到单位级别了。所以这么一来来回折腾了三个月，不累嘛，还好游戏本身质量不错，里面的游戏玩办很酷，性价比比6月便宜多了。

经典广告 我们熟悉的经典欧美版



XBOX宣传海报
上代采用黑色做主色调，因为与PS2相同，经典版2。这一代采用了白色，或许真的有点胜利的寓意吧。



AMIGA CD32宣传海报
十二位主机实现了八位机的素质，唯有在发色上能接近16位机，这主机的机能真是神奇得无法言喻。



《漫画地带》海报
SEGA你可真牛，要在360上买个代，那被绝地说。先来两张限定版，一张拆开来玩一张不拆封收藏。



《生化危机 代号：维多利卡》海报
真的如海报上宣传的那样吓人吗？不得不佩服上《生化危机》，除了1和2分，剩下的都是打枪游戏。



《模拟说书3》海报
虽然有着让人想摔手机的诚意速度，却依然让NG游戏之至。虽然系列宿命性的第二作至今让人难忘。

感谢您的支持,我们将根据读者每期对刊物评价作出调整和改进,请您认真填写下面的调查表,您的参与是我们工作的动力。来参与《电软》的内容策划吧

姓名	
性别	
年龄	
职业	
电话	
QQ	
外号	
邮编	

联系地址

E-mail

请填写详细准确的地址与联系方式,以便我们与您取得联系。中国邮政特快,北京平遥路98号707信箱 收,邮编 100011

本期电软调查内容

1. 你对本期杂志的总体评价

封面 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 难看整体效果 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 难看

2. 以下四个栏目你希望删减哪个?

科普园地

电玩族发烧

格斗今天

秒杀天地

其他

3. 本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1

2

3

4. 以下游戏你希望看到哪篇详细攻略或研究?

怪物猎人G

逆转枪战

生化尖兵

王国之心NDS 其他

5. 本期“周末烧烤”两位编辑的画你最喜欢?

七彩猫

北斗

猴子

凤林

翅膀

给全体小编出难题吧?我们将选择其作为下期烧烤的主题,并有礼品赠送:

1

3

6. 给编辑的留言请写在下面,地方不够请用信纸



填写回函卡,就有机会得到“NDS美国神秘大联盟神秘外传”(全新)。名单下期公布,感谢《电软》杂志友情提供。

CHECK!

想遇到哪位游戏制作人,并问他……

那是索尼克式的自信吗

●喂·小晶吧“能让我的小伙伴玩游戏吗?”

(四)成都龙魂

你要进小晶做什么游戏呢?《合金5》?不如你赶紧能跟朋友玩,快点玩《ZOE3》吧,编者等花儿也谢了。

●小晶哥夫,我会对你说:你不要再拿与MGS系列的信誉什么时候履行?

(广东佛山杨文杰)

制作人的话看就好,认真不骗。更何况你住在KONAM的境况,哪能由着眼睛兄的性子来,有个能卖钱的系列不容易,不抓紧时间,公司离倒闭也不远。

●小晶哥夫,把《合金装备4》移植到360上吧

(福建福州薛强)

为什么没有呢?这独占协议总是有个期限,所以呢,《合金》系列一向也是多平台化,多平台才好呢。

●晶哥夫,PS3占,我很想你(黑龙江大庆白鹤)

可以理解,毕竟一个天才开发者更希望是能够将自己的作品在一个自己认为理想的平台上,正因如此,小晶才能取得现在的成功。以前《合金》系列的非PS平台作品,也都是由其他制作人负责的,所以小晶目前来谈PS3的策略不会改变。

其他制作人的粉丝这边请

●就是宫本茂 要说的也很简单,您太有才了

(广西河池李华超)

当然有才,这个大家岁了每年E3都让 帽子人期待老头的表演,真是不弱。我想对你说,您也要多注意身体啊

●对一上真同意,“没有您的《生化危机5》,恐怕就不会有那么多猛了”谢谢您,您是当之无愧的生化之父”

(浙江绍兴高燕宁)

……上表六代是关键,对于目前留守在CAPCOM开发操作的工作人员来说,未来如何调整的确实是极大的挑战。不过编者认为延续四代系统的作品还会再出一作,毕竟想再建成熟完美的系统实在是太难了。除非——

生化团队冒出个天才,不过目前还没发现。

●板垣伴信,为什么DOA

中的女性角色都那么棒,

真的会喜欢她们吗?比喜欢我多吗

(广西南宁叶叶)

板垣伴信太了解男性游戏玩家了

重要的是什么,看看他在TECMO时开发的,要不是极度血腥难度都变态的《忍龙》,要不是养得爽过VF铁拳的《DOA》,这老兄太厉害。没了他的TEAMNINJA,编者不看。

●未来的自己,“孩子,好好读书 将来你也是个方中无的游戏制作人”

(福建泉州钱诗豪)

好好读书没错,关键还是要培养自己的想象力。

●神游爸爸,我真太感谢您了,感谢您制作FF系列,感谢您八重祖,真佩服也不放你(不好意思,小晶哥多了,产生后遗症了)

(河南信阳孙鹏云)

北游佬范泪流满面。

●板垣伴信,自信但自负,敢为天下先 虽然已被踢出主视野,但仍保持对工作的热情

(广西南宁周南)

FF爸爸整个一个狂黑,似乎这位大师根本不会做掌机游戏,在打造了《蓝龙》及《失落的海象》两款让人惊喜的作品后,扎根于NDS平台的MISTWALK就再成功开发出热销作品。不知道这是不是也可以用宿命论来总结一下大师的未来。

●城“到客信亲”的你什么时候会开发个PSP平台的“不去”老子灭了您!”

(广西桂林赖高岭)

不用灭了,还得买机票渡海,很麻烦。UBI已经宣布《刺客信条》的PSP新作在2009年内登场。

●名越先生,你的小胡子好好好黑哦

(山东烟台孙晓豪)

要说帅,当年以街机为主力时代的名越悠洋才够帅够酷。

CHECK!

我玩圈我High!

全中国玩家忽视的问题?

那就是XBOX360版《生化危机5》正式发售 突然很猛,画面效果令人惊叹,尤其操作系统和流程,让人觉得很过瘾其境一,堪称次世代最成功的AVG游戏,值得高兴,但也有一点失落,高兴的是我观看了犹如电影一样的优秀画面,失落的是我家没有360和PS3,只好玩电脑……却玩不上BH5,眼巴巴的看着别人玩爽快的BH5,只有眼红的份。虽然得知PC的BH5一定会在今年万圣节推出,但我意识到了全中国玩家忽视的一个问题 中国玩家经济消费能力处于全球中下游,但是中国玩家拥有PC数量却是全球第一,估计约二四亿多台,我猜的……),这意味着PC游戏在中国游戏产业占有很重要地位 所以我认为欧美和日本游戏公司,应该重点放在PC平台上,而不是把360和PS3游戏,满足庞大的中国玩家需求

(吉林长春路天慧)

提到PC游戏的话题,每次都会导致争吵,尤其在网络上。本群先回应一下路读者发现的严重问题 因为欧美和日本游戏公司没有在中国推出家用机和游戏,因此就谈不上“应该满足庞大的中国玩家需求”。而且如果中国玩家拥有PC的数量流入,那倒应该说明我

们的消费能力已经超过了发达国家 本局GDC大会上,PC游戏的重要开发商暴雪大大抱怨家用机平台对于自己游戏不够优化对待,导致《魔兽》、《星际》、《暗黑》的PC招牌游戏无法推出家用机版,也不难看出一些讯号。家用游戏始终是利益巨大的行业,与PC平台面临的大规模盗版相比,家用机所受盗版的侵害尽管严重但依旧有利可图,因此未来家用机仍旧是开发商的首选平台。另外,还是那个问题,是到改变消费习惯的时候了,游戏的正版之路,还在路上的朋友应该迈出第一步了。只有那样,我们才有资格去要求厂商来满足咱们的游戏需求。

最后,感谢各位玩家的留言,希望你们能继续支持我们。

最后,感谢各位玩家的留言,希望你们能继续支持我们。

最后,感谢各位玩家的留言,希望你们能继续支持我们。

最后,感谢各位玩家的留言,希望你们能继续支持我们。

最后,感谢各位玩家的留言,希望你们能继续支持我们。

最后,感谢各位玩家的留言,希望你们能继续支持我们。

最后,感谢各位玩家的留言,希望你们能继续支持我们。

最后,感谢各位玩家的留言,希望你们能继续支持我们。

最后,感谢各位玩家的留言,希望你们能继续支持我们。

最后,感谢各位玩家的留言,希望你们能继续支持我们。

最后,感谢各位玩家的留言,希望你们能继续支持我们。

最后,感谢各位玩家的留言,希望你们能继续支持我们。

7. 你最快(或最慢)玩穿的游戏是什么? 说说感受。

8. 你除日本游戏业支招吧, 帮他们走出困境

9. 是什么让你决定购买PS3或360, 或Wii? 请写出三点

大话电玩

对于TVGAME冷门佳作移植到PC上, 你有什么看法?

印象最深的游戏路人甲, 是哪部游戏中的哪名角色?

店长不给买游戏机, 你怎么办?

电击收藏DVD

比较喜欢本期光盘中的哪些栏目? (可多选)

- ☐魅力抢眼秀
- ☐火线点评
- ☐闻家点播台
- ☐游戏天下事
- ☐经典怀旧CG
- ☐主机硬件评测
- ☐LIVE游戏试玩

请写出本期您最不喜欢的栏目, 并说明理由

您认为现有的栏目还有那些不足, 请写下您的建议

写下您想在《闻家点播台》中点播的内容吧

点播台留言: 无论是游戏问题, 还是送出祝福均可

CHECK! 拒绝瞎说



●DC的手柄 可惜我一直没找到
着转换器将之用于电脑, 两个
原装的就这么放着吃灰, 自制又
没有那个能力 谁来帮我

挂郭下,
DC手柄的转换器还是
可以买到的, 一般是多功
能三项转换, 还可以转GC和
PS2的, 不过DC手柄的十字键似
乎无法识别, 总之DC手柄想要在
PC上使, 无法完美。

●PC的键盘、打格斗、打STG游戏,
还是街机键盘好, 其他的还是手柄好
(上海市 李峰)

打格斗打射击, 还能有街机格斗手感好的?

●SS的, 我的一个好朋友还在服役的主皇, 买了N年
还没换过, 开…… (北京 王读者)

SS柄的确不错, 看看瓶子前几期对于SS手柄的怨
念就知道丁。

●PS系列的, PS系列主机的手柄不管拿多长时间都
不会累, 在我看来是这样的, I Love you PS
(甘肃省兰州 谢雨)

本牌就是因为握起来舒服所以一直对PS系手柄非
常有好感, 尤其是PS一代手柄, 非DS柄, 那握感绝
对完美。

对完美。
●360的手柄RB与LB键与手柄的扳机一样, 玩FPS很
过瘾的! 哈! (四川达州 田振川)

这一代三大主机的操作设计都充分考虑的FPS
游戏, 360和Wii都有着很好的支持表现, PS3比较
起来稍逊。

●XBOX360白色 白色机身还未入手, 但只靠图片就觉
得爽, 想买一个接PC PS系手柄一直是一个样子,
不想取悦! (甘肃兰州 龚剑)

360手柄是目前玩主流大型3D游戏的绝对利器,
PC游戏同样支持得很好。PS系手柄就这样吧, 假如有
天真的改变了, 不晓得索饭能否适应。习惯了, 倒也
没有改变的必要, 只要功能全面都可以支持就好。

●PS2, 我朋友总跟我说他们PS2手柄坏掉, ……再
新的! 坚固耐用…… (辽宁沈阳 高头客)

高头客绝对耐用, 这
不用怀疑, 总是坏掉恐怕
是买到了组货? 即便是最
级手柄的实况足球系列
游戏用来虐待膝盖也足
以支持很长一段时期,
SONY产品在做工方面
值得信赖。



本期电玩语!

灯一红一灭, 努力就白费了, 嘿~ (NDS) 灯一
红一灭, 就三红了, 嘿~ (XBOX) 手一滑一
就破关了, 嘿~ (PSP)

《广州海珠 陈志》

网架: 现在的主机都归于便携, 不过手机比这还便携, 这就不算哪个事情出了很长时间也没出过什么问题。

CHECK! 我玩圈我High!

闻家来信交流浓缩版

●有的反光太厉害了, 灯光明
微像一点就看不太清, 看起来
很累, 我喜欢中间这几页, 摸起来像课本一样亲切, 我
很喜欢它! (山东烟台 孙晓康)

帽子实在太厉害了 (山东烟台 孙晓康)

噢! 果然是众口难调, 也有不少读者觉得中间部分
的用纸比较“掉档次”, 本牌也不是一次两次解解这个
事情, 因此从成本上说两种材质没有区别, 之所以选用
“粗糙”的纸也是我们另有用意。另外, 说起再生纸,
在国内能普及不多, 日本的漫画杂志多会采用这种纸质,
一方面成本低廉(日本漫画杂志可是不到三十元人民币
实现八九百页的量), 另一方面回收再利用简单, 也利于
环保。而国内目前做不到, 一般漫画杂志多用类似《游
戏玩家》的纸, 只不过薄了不少, 不过成本也不低了。

●现在的《电玩》比以前稍薄多了, 光盘的内容也很丰富 只
是现在能电邮一个专门开办一个栏目栏目吗? 多收些
些格斗迷人们的精彩连续技, 像格斗之XXII, SGBM,
2002UM都可以收录的吗? 还可不可以每期在电玩上
收录一些小游戏呢。水树奈奈、入江沙穗等MM的表
照片吗? 顺便问一下电邮什么时候能寄到? 最后, 祝电玩
和电击越办越好, 永远支持你们的老读者

(四川成都 尹怀念)

现在的DVD中就有格斗游戏的专门栏目, 你像
索团、小涛等全是格斗, 你想不让他们都做嘛, 像
KOF这样的非常合他们胃口的游戏你就放心吧。至于

《电邮》的复刊目前还没有时间表, 有消息本牌一定会
第一时间公布。

●首先打个招呼, 这是我第一次进家, 请多关照 看
《电玩》已经两年多了, 却从没写过回函 这次是由于
发生了 种怪伤心的事 陪我七年的那部PS
店关了 那是在一次去零元店时发现那里已人去店空 记
得去年初中时有时去那里跟朋友玩PS 那时PS2刚出, 那
里摆在柜台后面的黑色柜子就如可梦般不可及 有一
次到那里闲逛忽听一首动人的旋律, 那时我回头瞥时
只看到一 对情侣相抱在水中, 旁边铁轨横心, 没想,
那便是《FF-X》 我在那里第一次知道了《FF》这个
美丽的游戏 在去年春节, 我又在那里第一次完成了
《战神II》, 那里留有太多回忆 现在它关了, 伤心与离
别向我袭来 噢 这里好像只有我在玩TV GAME, 独
嘶嘶 好想交个朋友, 拯救一下我吧 我还在玩PS2,
上面还有好多游戏值得我利用时间来完美, 我认为PS2有
过那样辉煌的成绩已经够了, 已经可以光荣退役了 因
为什么样的光辉也有它消失的一刻, 记住它曾带给你来
光明就够了! (内蒙古包头 陈冲)

如陈读者所言, 当地玩TVGAME的人不多, 也难怪
小店坚持不住。本牌有朝朝晨晨于在当地设开店的人,
勇气可嘉, 想来也是出于对游戏的 片热爱。陈读
者在此召唤过头的游戏玩家, 如果愿意与读者联系友
友的话, 请发来电子邮件或来信, 留下QQ号, 本牌
目标将出版面帮你结实。家人要互相照顾。

如陈读者所言, 当地玩TVGAME的人不多, 也难怪
小店坚持不住。本牌有朝朝晨晨于在当地设开店的人,
勇气可嘉, 想来也是出于对游戏的 片热爱。陈读
者在此召唤过头的游戏玩家, 如果愿意与读者联系友
友的话, 请发来电子邮件或来信, 留下QQ号, 本牌
目标将出版面帮你结实。家人要互相照顾。

如陈读者所言, 当地玩TVGAME的人不多, 也难怪
小店坚持不住。本牌有朝朝晨晨于在当地设开店的人,
勇气可嘉, 想来也是出于对游戏的 片热爱。陈读
者在此召唤过头的游戏玩家, 如果愿意与读者联系友
友的话, 请发来电子邮件或来信, 留下QQ号, 本牌
目标将出版面帮你结实。家人要互相照顾。

如陈读者所言, 当地玩TVGAME的人不多, 也难怪
小店坚持不住。本牌有朝朝晨晨于在当地设开店的人,
勇气可嘉, 想来也是出于对游戏的 片热爱。陈读
者在此召唤过头的游戏玩家, 如果愿意与读者联系友
友的话, 请发来电子邮件或来信, 留下QQ号, 本牌
目标将出版面帮你结实。家人要互相照顾。

如陈读者所言, 当地玩TVGAME的人不多, 也难怪
小店坚持不住。本牌有朝朝晨晨于在当地设开店的人,
勇气可嘉, 想来也是出于对游戏的 片热爱。陈读
者在此召唤过头的游戏玩家, 如果愿意与读者联系友
友的话, 请发来电子邮件或来信, 留下QQ号, 本牌
目标将出版面帮你结实。家人要互相照顾。

如陈读者所言, 当地玩TVGAME的人不多, 也难怪
小店坚持不住。本牌有朝朝晨晨于在当地设开店的人,
勇气可嘉, 想来也是出于对游戏的 片热爱。陈读
者在此召唤过头的游戏玩家, 如果愿意与读者联系友
友的话, 请发来电子邮件或来信, 留下QQ号, 本牌
目标将出版面帮你结实。家人要互相照顾。

如陈读者所言, 当地玩TVGAME的人不多, 也难怪
小店坚持不住。本牌有朝朝晨晨于在当地设开店的人,
勇气可嘉, 想来也是出于对游戏的 片热爱。陈读
者在此召唤过头的游戏玩家, 如果愿意与读者联系友
友的话, 请发来电子邮件或来信, 留下QQ号, 本牌
目标将出版面帮你结实。家人要互相照顾。

回函大长篇内容摘登

[illegible]

并不是每位L编都喜欢上镜的,所以这位读者的建议很难实现。其实本胖也不是很喜欢自己的脑袋放在主镜头,只不过随着改版而来觉得做这些东面会比较有意思。至少大家会感到有个新鲜感。当然瘦的老脸看惯了是早晚有一天,所以我也在考虑其他的表现形式。下次就请下再使用吧。以前本胖就强调过如读者们希望eCOS 吧的话,网友是非常欢迎的。你只需要拍下自己的表情照片,然后告诉我你要COS谁,L编就会帮忙剪辑好,有想参与的小伙伴吗?快来吧。感谢下期节目的开头部分就是俺

● 2010年12月，在“2010年中国年度人物”评选中，李海平以“中国首任女航天员”的身份入选。李海平是第一位进入太空的中国女航天员，也是第一位进入太空的中国女航天员。李海平在太空中的经历，不仅是中国航天史上的重要里程碑，也是人类航天史上的重要里程碑。李海平在太空中的经历，不仅是中国航天史上的重要里程碑，也是人类航天史上的重要里程碑。

其实在年初我们尝试过将攻略放到光盘上,不过却遭到了不少读者的误解——认为是杂志不打算做杂志而只提供电子版。实际上那些放到光盘中的攻略是附送的赠分、游戏攻略的两码事,互不影响。不过目前我们暂时不会再放攻略进去了,不知道那些反对的读者又觉得怎样是好?另外,我们放到光盘中的攻略文件都是由本杂志的合作伙伴来提供的,并不是随手到网络上找来的。

读者来信浓缩版

[illegible]

最近PC玩家来信的越来越多,不过大部分属于跨界的玩家。如这位期望的,目前360 玩家数量基本流失,但PSP-3000却是破晓有望。正版的卡牌除了几款元龙低走之外,韩版或者汉化显得可贵。作为PC玩家的我们,对比360的玩家除了几款几个诸如《光环3》、《战争机器2》、《蓝龙》等等外,大部分360上的游戏都有对应的PC版。口不过配置要求较高,要想跟XU、U2级别特效全开,那跟原卡就够买360这个价了。

“我玩游戏，不是为了玩游戏，而是为了玩游戏。”这句话，听起来有点绕口，但仔细想想，确实很有道理。玩游戏，不是为了玩游戏，而是为了玩游戏。这句话，听起来有点绕口，但仔细想想，确实很有道理。

恐怖游戏和电影实在是没法给人壮胆，入梦做出这东西就是用来吓人的，只能让你睡得更胆。如果想让自己胆大的话，还是看看鬼怪奇幻多玩点健康向上的游戏吧。零系列编辑们都很喜欢，可惜A1的最新作表现一般销量更是惨淡，不知道被KOE收购的TECMO是否还会把新作进行下去。

本期语录!

喂![全平台发售] **喂!** [全球强关系] **要炸炸地! 喂!** [玩家有欢喜] **喂!** [玩家有伤感] **要炸炸地! 喂!** [你要真正!] **喂!** [我超盗版版] **要炸炸地! 喂!** [你爱搭泥泥] **喂!** [我要靠铁蛋] **喂!** [都要任天堂] **喂!** [限时快抢] **要炸炸地! 喂!** [不想回太多! 喂!] [不想吞太少! 要炸炸地! 喂!] [我是玩家! 喂!] [就靠抽盒! 喂!] [纷争厂家! 喂!] [卖萌真瓜! 喂!] [瓜多嘴甜! 喂!] [天下无下! 要炸炸地! 喂!...] [一些鸟的叫声.....] (风铃)POL6(糖果工厂)

风林：反正我没什么话说，这位朋友老坐沙发，还没事闲兴唠唠，不得不承认我身边的朋友都太有才了，没说的，嘿也

没有游戏,我六神无主

看《魔兽》已经4年”在采访中他由衷地是一路追随。从《魔兽争霸》到《魔兽世界》、《魔兽争霸3》、《魔兽世界PVP》、《魔兽世界怀旧服》……“我作为玩家，PVP一直是我的最爱”。作为一名解放军战士，今年24岁，第4年兵，他还是名热爱游戏的解放军战士，我对游戏界的战有十足的热情，我喜欢玩《黄金时代》系列的《牧场物语》系列、《MHP2》等啊。尤其喜欢《口袋妖怪》系列。我很喜欢玩游戏的生活气息与CAPCOM的敬业精神。队伍的生死存亡。

作是包管千萬一律的。……
在臥隊過那些色彩的船只有游戲和休息，……
了。然而，在那里是……
的……
O'Day 帶上了……
……
一口之氣將一口魚吞下而後先吐出一個……
（有聲笑）……
……
……
……
……
……

1. 证明：若 $f(x)$ 在 $[a, b]$ 上连续，且 $f(a) = f(b)$ ，则存在 $\xi \in (a, b)$ ，使得 $f'(\xi) = 0$ 。

这封来信编者稍微编辑了一下,但刘进者的心情都有保留,一个军旅玩家的严重问题已经不是第一次刊登。在《电软》成长的十五年中,始终有军旅玩家的陪伴,我想所有的玩家都理解你们,不仅是小编,其他读者也一样。愿刘读者能够顺利买到这期杂志,坚持自己的岗位。游戏乐日+14

闽家来信交流浓缩版

● 在《魔兽世界》中，玩家可以通过完成一系列任务来解锁新的坐骑。这些任务通常涉及击败强大的敌人或完成特定的挑战。一旦解锁，玩家就可以在任何需要坐骑的地方使用它了。

闯家搞笑四格 广西/梁爽



龙哥热线

Q 你好，龙哥！我想问你几个事，小弟在此谢过了！1、我想把PSP2000（日版可破解，系统5.00m33-6的）和IDSL中国龙版定版的在淘宝上卖嘛，问一下卖多少合适。PSP成色还可以，除了背面圈上划痕比较多之外，其余的地方保护的都不错，没拆过机，贴的是原装卡壳仁膜（此处省略若干字）。我看现在二手可破解的PSP2000价格很高，IDSL中国龙的价格也可以，感觉买不得了。2、我想把这两个卖了之后买台80G的PS3，所以得卖些什么线和转接盒的，对这个很不了解，而且我是准备连到显示器玩的，所以希望龙哥能推荐一款适合PS3的显示器，22-24寸的OK，价格无所谓，以及配套的线和转接盒（用不到转接盒更好）3、除了显示器外之余的商品我都在淘宝上购买，想问一下龙哥上海新X那家怎么样？听说很好，毕竟我们这样的小地方连PS3都没有卖的，要的话还得预定，而且价格还死高，麻烦龙哥在百忙之中回答我这些问题，小弟在这里谢过了！祝所有小伙伴身体健康，工作顺利，注意身体啊！（赵昂然）

A 1、这个，具体多少价格合适龙哥就不说了，既然你已经知道大致的行情，就快行动吧。2000型的PSP现在确实很抢手，一者3000系列的破解基本无法普及，也就相当于没有破解，所以除非你只玩正版，否则就只能买2000。二者3000发售后2000基本就已经停产了，市面上全新的2000机越来越少，颇有奇货可居的味道，连带着二手的2000机价格都被炒得较高。2、用显示器来玩PS3似乎有些浪费（PS3的画面）3、用电脑显卡接PS3的显示设备，需要几点准备，根据显示器接口不同，有些也许并不完全需要。最多也是最廉价的方案，是去购买个能转VGA接口到转接器，当地的电子市场一般都可以找到，分辨率可以支持720P或者1080i。如果希望能玩到很舒适的话，则可以用HDMI<->DVI转换器，转接DVI接口到显示器，因为同样为数字信号，所以几乎没有任何信号损失，显示效果也是最好的。但这里一定要注意的是 显示器必须支持HDCP（高清晰度保护内容显示器）标准！只有支持HDCP的显示器才能用DV输入做PS3的显示设备。如果不大在乎价格的话，可以考虑三星的225WV，22英寸宽屏1600面板，性价比不错。3、具体选哪个商家无法向你做推荐，不过既然和龙哥的话，选照货比三家以及尽量选诚信度高的商家就行了。

Q 龙哥：见信好！首先祝你身体健康 新春快乐！财运广进！我是一名在监狱服刑的人，去年在朋友的推荐下购买了40G老版本的PS3游戏机，以前一直玩PS和PS2，只有那些是盗版盒，但是现在PS3没有盗版盒游戏买，玩不了正版。在经济上吃不上，一张《刺客信条》要666元，而后又买了《潜龙谍记》和《小小大星球》，而且我不是直接购买，要家里人和朋友购买，

而买了还不一定拿的进来，很麻烦。在今年订阅了《电子游戏软件》的杂志后，想请教龙哥几个问题，敬请龙哥能给我一一解答，谢谢！你也不要笑我是菜鸟，在监狱里服刑了3千来年的老古董，已经跟社会脱节了

PS3游戏好不好到网上下载？是直接用PS3机子上网下载？还是可以用电脑下载到移动硬盘里？硬盘要多大容量？哪个网站？PS3机子好不好玩PS和PS2光盘？或者加装什么硬件和软件？如果好下载我会叫警官帮忙的，谢谢！（浙江衢州 齐升华）

A 呵呵，在监狱里都能看到电报？这个，实在是有些出乎龙哥的意料啊。PS3是三大主机中目前唯一尚未被破解的，所以要想玩PS3上的游戏还真就只能玩正版了。不过你（刺客信条）666的价格也试玩了，正常情况下的三百多比较合适，甚至还有二百多的价格。（小小大星球）还不错，《潜龙谍记》这款游戏就实在很不咋地了。话说，在监狱里还能玩游戏？龙哥这是长见识了。因为PS3尚未被破解的缘故，所以PS3游戏也就没法从网上下载了。不过倒是可以用PS3玩PS2和PS游戏，但也很不方便。首先，用PS3玩PS游戏的话是必须要网上付费下载的方式，不能直接用PS光盘。其次，只有老型号的PS3才支持玩PS2游戏，兼容性也不好，后来发售的PS3已经取消了对PS2游戏的兼容了。最后，你提早日修得正果

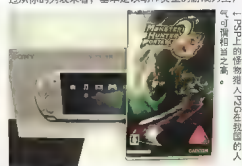
Q 龙哥：你好！想问一些问题，谢谢！1、GTA4有双人模式吗？什么情况？2、请以MGS系列为例介绍一下新版与旧版动作游戏的异同。比如，MGS4中Sunny日语的对白是在小岛上录制下放37遍，美国版中有那种感觉吗？对于MGS4龙哥推荐日版还是美版（从画面、难度、要素、剧情、操作、配音、字母、键型上考虑）？3、PS2 9万系的主机能玩MGS（PS版）吗？能看DVD吗？为什么我反正没有DVD也不播放不读碟？4、PS3有没有翻新机？有没有被破解的？从游戏角度而言最好没有。5、PS2版《三国志》有中文版吗？《三国志12》是什么情况呢？6、《MGS20周年纪念合集》现在能买到吗？正版价格是多少呢？7、《合金装备5》什么时候能推出？8、238期《电击》杂志音乐叫什么名字？很不错！（安徽固镇 严敏）

A 先向你道个歉，不过这次30个问题龙哥实在是没法都回答了，这里只能挑出一些回答，理解你写信不容易的心情吧，也请你体谅一下龙哥，毕竟热线版面有限，原则上是希望能尽量帮到更多的读者朋友。1、没有。2、这个，要说一个游戏的画质和日版有不同的差别，可说的还真不少。首先自然是语言上的不同，另外，有些游戏的日版和美版是名称相同，但并非同一代，例如美版FF7其实是日版的FF4等等，具体原因什么的这里就不说了，以后有机会倒是可以详细聊聊。MGS4选择美版还是日版，这个

完全个人喜好，特别是对声优的喜好，龙哥个人更喜欢美版多一点，因为感觉更合适，不过编辑那里也有更喜欢日版的同学。3、能玩，但需要使用PS的记忆卡，能看DVD，根据直读的不同，方法也不同。你可以试试先把碟放进去，然后按住开机键2-3秒钟，成功的话会出现一些快速播放快进的标记，选中了按X就可以了，不过不是所有的碟都能读，因为DVD影碟有区域限制，不同区域的DVD影碟只能用于对应区域的DVD机播放，区域不对应的话就会黑屏。4、基本没有翻新机，未被破解。5、PS2版无中文版，PC版有，12岁未出。6、应该还有，但是不容易买到，建议你上淘宝之类的地方找找看。7、完全未知。8、中岛美嘉的《雪之花》。

Q TO龙哥：最近要买PSP3000，所以准备收几张盘。请问除了《MGS掌上行动》、《战神·奥林匹斯之链》、《怪物猎人2ndG》、《GTA VCS》、《GTA LCS》、《天诛4》、《抵抗》外，还有什么值得收藏的？上面那些作品市价多少呢？听说X360可以安装芯片或加一假程序防止被BAN，Really？PSP3000目前是完美破解吗？只能安装正版游戏破解吗？不能直接copy那个“GF HEN”？（山东东营 薛磊）

A 呵~您连主机带已经列举的游戏，口气太买办的话可费不少银子哟。不过，似乎《天诛4》的素质还不至于值得买正版吧？当然你要不是特别喜欢天诛系列的话就当我没说。一款游戏是否值得收藏主要得看你自己喜好的，龙哥喜欢的游戏未必你也喜欢，对吧？不过从你的列表来看，基本是以动作类型的游戏为主



这些都是代表性的精品了。PSP正版的这些游戏不同会有所区别，全新的一般是在320-350之间，一些大作的话还会再贵上少许。你说的防被BAN的技术，我还没听说过。不算完美破解，真正的破解能普及开来，继续等吧。

Q 1、我的PS2型号是50006，最近几次开机时居然红灯不灭（绝对不是停电）为什么？每次开机时都得等待3-4秒才进入开机画面，WHY？2、由于主机进灰尘严重把它全都拆了进行清理，可光头上有厚厚的 灰层，问修电器的老板，他说可以用XX威的纯净水进行清洗，这对光头有什么伤害吗？我已买了快两年

1、PS2上的怪物猎人4，PS3上的怪物猎人4，PS3上的怪物猎人4，PS3上的怪物猎人4

了。3、DQB在暗闇魔城有一个台阶需要让升起，才能进入，我可只找到一个，但这个不是控制那个台阶的，我走遍了所有迷宫都没有找到，是不是需要什么道具，还是要触发一些剧情，第二个开关才会出现？

（湖北枝江 张杨）

A 1、可能是主机版输入键保险短路，造成底板无电、指示灯不亮。这个保险非背上，在底板输入端4个铁插头的旁边，上面一般会注明63或5.2 这个保险的损坏和指示灯接口松动以及频繁的重启机器有一定的关系。该保险的更换成本很低，几毛钱一个，拿去修理店维修的话一般也就10元左右，不过有些S可能会借机说成是底板损坏，频率玩家一笔，需要注意。2、可以单纯冲水清洗头，没问题，清洗时注意一点即可，你的头也确实买了该好好清洗清洗的地步了；3、这里一共只有两个开关，右边的开关可以将中间的梯子升起来，最后再经过去左边的开关就能打开门路。无需使用任何道具和触发剧情，多走走，注意一下路线，有的通路比较隐蔽。DQB中的迷宫一般都比较容易，而且由于可以随时调整视角，所以走起来也是非常简单的。最终迷宫那里，基本就是左右两部分的整体设计，很快就能都逛到。另外，不知你玩的是日版还是美版，个人感觉美版DQB做得更加体贴和人性化，例如所有道具和物品都有小图标显示，这点比日版好。不过DQB这和传统的日式RPG，其在日本的人气要绝对远高于在海外，特别是西方。

Q 《宿命传说2》中那个著名的称号角色育成人物BUG是啥啊，好像有听说过这事，但一直不知道如何使用？

（贵州贵阳 林龙）

A 哦？怎么突然想起玩这个游戏呢？有些年头了。所谓称号角色育成人物BUG是指当雕像只剩1个时，把它装备在身上，如果这名角色在战斗中死亡重生后，就会出现原本该消失的雕像还在装备栏里，再装备就行，可无限次使用。另外如果参战的四个角色身上都装备雕像，且装备栏满时（我记得好像是512个）可启动无限次复活。所谓的称号BUG，简单说其实是某些特定角色装上某些特定雕像时能使角色的成长率发生永久性的变化。称号BUG的原理TOD2的系统默认的是，当角色升级的时候其能力的成长不会为0，而装备有的称号后其在升级时减少的力量的量会大于人物能力成长量，此时该角色此项能力的成长只会减为0并不会出现负数。此时如果换上其他称号的话，却会加上原本那个称号应该减少的力量，于是就形成了我们所说的称号BUG。举个例子来解释，如果主角攻成长基础为4，但当其装备上“连锁名”的效果为攻成长-6，这样在其装备该称号并升级的情况下，主角攻成长就会变为0，但若是换上其他称号，如自由称号1的话，攻成长就会变为-6……相信您应该大致明白了吧？此外由于等级达到61以上时，各角色的成长率会变为原来的一半，等级达101以上时，成长率会变为原来的1/4。这时将是同等角色的自身成长和BUG技影响后的总结果再乘以1/2或1/4，所以等级越低使用该BUG人物成长得越高。还有要注意的是有些称号不能装，否则会产生反作用。话说，这个BUG看上去比较简单，但仔细琢磨的话还是挺有那么些意思的。

Q 《皇牌空战5》里的战役模式13关，我一直过不了，每次都说什么“地上呢……消灭”，请问是怎么回事？还有11B和12B怎么进入啊？

（山西临汾 周琳）

A 本文的任务是将之前第7关中交过手的敌方大型潜水艇彻底消灭。注意绝对不能让自己的飞机高度超过1000英尺，否则会被敌方的水潜艇侦察到，从而由下大潜艇的追击导致本关任务失败。估计多半是由于这个原因才一直没打过。只需注意一点进入敌方水潜艇围成的圆形区域后在限定时间内将大型潜艇击破即可通关。还有其受到一定攻击后会潜入水下进入

1、ACSG（蓝圈）（BLURRY）每架60

行补给，此时需要迅速将周围的小潜艇消灭。最后在完成任务后放过关动画时变及时爬升至5000英尺以上，防止被其垂死挣扎时放出的弹道导弹击中。战役模式中一共有两个分歧关卡，分别在11、12和16关，主要都是通过硬碰硬，最后通过修正反面决定进入哪一关，一般来说，进入“A”的几率要大许多，能不能进入“B”基本上是要靠运气的。

Q 1、《口袋妖怪·红宝石》的拉提亚斯在哪里抓？听说需要在川市市下的草丛里，我找了半天也没看见。2、《口袋妖怪·绿宝石》里有超梦吗？我看同名的386里是在流星群岛里抓到的。3、有我和同学联机，他在水里遇到一只路基亚，我到那里那个地方怎么就没遇到？

（北京 孙伟平）

A 1、拉提亚斯（NO 196）和拉提阿斯（NO 197）这两只妖怪在“红/蓝宝石”里只能各得到一只。拉提亚斯是“红宝石”独有的，拉提亚斯是“蓝宝石”独有的，在“红宝石”中，通关一遍后继续游戏，在游戏所有可遇敌的场合会随机遇到拉提亚斯，相当考验玩家们人品的好坏。2、“绿宝石”中是没有超梦的，你同学玩的是386版，另当别论。3、你和同学玩的是“绿宝石386”吧？在那个版本里超梦是在卡依市下方的109号水道中随机遇到。这里龙哥需要特别提醒您注意一下，所谓的“386”版都是非任天堂官方，而是有高手将游戏中各妖怪的代码破解之后进行修改的版本，在“386”版的口袋妖怪作品中，所有妖怪都是可以在野外抓到的，你的“红宝石”如果是正式版本，自然抓不到原本就不应该出现的超梦亚，即使是“386版”，“红宝石386”和“绿宝石386”的怪物捕捉地点也会有差别。

Q 我有几个问题，望龙哥帮忙解答：1、MGS2自由之子，隐形衣如何入手？狗牌怎样才能达到100%入手，有些很隐蔽的狗牌能否一一列出？2、MGS3中经过剧情后会拿到“KEY A”、“KEY B”，具体有何作用？

（江苏南京 马沙）

A 1、隐形衣的入手方法与狗牌的获得数量有关，需要拿到60枚以上狗牌后方可获得。因为各难度下可以取得的狗牌数量是不一样的，所以如果想集齐全部狗牌的话就需要在所有难度下将游戏各通关一次，因为数量众多，所以无法在此一一列举，而且所谓的“隐形”，其实是一个相对的概念，可能有的我认为“隐形”的地方您却知道，或者是我认为其其实“不隐形”的地方您却发现。这里只简单列举一下各难度下斯内克与雷切前两者中能够拿到的狗牌总数吧，您对照一下，如果数目不够的话，就只能辛苦再多找找了。“THE EASY”，23/42；“EASY”，25/44；“NORMAL”，32/46；“HARD”，34/51；“EXTREME”，33/53。2、“KEY A”的作用不大，当前剧情走到PONZOWIE WAREHOUSE时，可以用它打开之前锁着的一扇门走进去而已。至于“KEY B”则是典型的剧情道具，用这把钥匙回头可以打开山腰石边中道部位的红色铁门（在地图上的X就是），最简单的路线就是从房里一出来直接往前冲就是了。进了门之后一直往前走，则跳下栏杆，就会展开与“THE FURRY”的BOSS战。

Q 我最近在补充NDS上的中文游戏，有几个关于《孤岛危机、迷失之蓝》的问题想请教龙哥，1、游戏中制作东西时，那两块怎么做才能不掉落？2、在捕猎区有箭筒，为什么射不死怪物？

（山东烟台 徐凌云）

A 1、“那两块”？制作东西的时候，屏幕左到不是有一条相连的横线吗？横线左到会有一些印有图案的方块从左到右的横线处开始往右移动，你说的“那两块”应该就是指这个吧。当这些方块在横线处向右移动时，我们要做的就是抓紧时间看清楚其上面的图案是什么，可以将这一过程称做是“预览”，而后当方块从横线处开始往下掉时，我们就需要在屏幕



一些东西在工业化后还是相对比较传统的

右侧的方形区域里画出这些方块上显示图案，这样才行。刚开始的玩家很容易在这里失败，龙哥介绍你两个小技巧。画图时的动作一定要快，动作幅度要小，我们只需画出图形形状即可，同样一个符号，画大画小的实际效果是一样的，但画图花费的时间可就不同了。还有，游戏里不是提供有“中断存储”的功能吗？制作东西前可以先存个档，万一失败了关机关来即可。2、制作弓箭时最好加3羽毛，这样会使得准确度有明显的提高，其实这个小技巧在现实生活中也是同样有借鉴到呢，给弓箭加上羽毛之后有助于提升箭只在射出后飞行时的稳定性。用弓箭可以击中动物，但并非所有动物都可以一箭射死，比如大型动物一定要被砍断后再用弓箭才行，只有小型动物才可以一箭射死，估计这就是你为什么射不死怪物的原因了，多半你喜欢宰夺个火大的吧。



电子游戏软件, SO COOL

【導讀】「導讀」係指在正式文章之前，對文章內容作一簡明扼要的介紹，使讀者對文章有初步的了解。其內容應包括文章的主題、目的、範圍、方法、結果及結論等。導讀應簡潔明瞭，重點突出，並能引起讀者的興趣。

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮
局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元



■Wi.动力 定价18元



■NDS标准典藏08终极版 定价18元



■口袋速(13) 定价19.8元|豪华版29.8元



■NDS终极奥技 定价198元
为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边鉴赏和购买推荐 NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。



■ 掌机迷2008年第4期 定价9.8元
本期给大家带来《机战K》的攻略,《第七只龙》的攻略各种资料研究应有尽有。送给喜欢牧场系列的玩家准备了一篇特稿。



■SO COOL 2009年第14期 定价15元



■口袋送精华本2 定价 24.80元

[illegible]



魔界戦記 デビルメイク2 PORTABLE

対応機種	本名/译名	发售日期
PSP	魔界戦記2 携带版	2008年3月4日
UMD	日本一	6800日元
	1人	275%
		全年龄

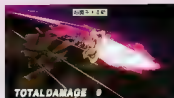
武装据点——武器、防具屋



顾名思义，这里是战前进行武器、防具买卖的地点，也可以在此整合自己的装备。武器的种类分为拳、剑、弓、枪、杖、枪、锯、铁锤等，要针对不同职业的角色选择合自己职业的武器才能得到最高的战斗力。随着武器熟练度的提升可以习得新的特技。

类似于宿屋的据点：病院

此设施可以视为是其他RPG游戏中的宿屋，这里可以花钱治疗在战斗中受伤的我方同伴，复活战斗不能的同伴。治疗和复活的费用会根据角色的等级和职业有所不同。而并不是其他游戏中住店后就全部恢复。到后来随着角色等级的提升，治疗和复活费用也可谓相当惊人。



本作中新追加的改良点

PSP版《魔界战记2 携带版》针对PS2版的系统进行了改良，让游戏过程更顺畅爽快。改良点包括：提供战斗地图移动速度调整、战斗演出关闭功能，允许在远景状态下进行攻击，可对仓库道具使用道具界别指令，减少反复操作步骤，提供丰富战斗功能，让玩家、出击角色的选择更便利等。



口文/仁隆

↑本中众人物都追加了新必杀技。

新增角色和新增职业

本作中新加入了NIPPON ICH SOFTWARE公司的三位隐藏人物。他们分别是阿奇奇、玛雅娜、尼维伦夏·雷娜。与他们发生战斗获胜的话就能让他们加入队伍。本作还追加了应用角色天使兵、安特。天使兵是系列第一作中出现的人气角色，在本作中再次登场。擅长魔法攻击和治疗。安特则是大型魔物型角色，是强力的恶魔。擅长使用强大的物理攻击。

新增据点：音乐屋、记录屋、色替屋

本作中的据点追加了音乐屋、记录屋、色替屋，并且在道具界追加了LEVEL SUFIA系统。暗黑会议追加了新“议题”等等。在音乐屋里可以重新听到游戏中出现过的音乐，但是必须事先在音乐屋中购买才行。在记录屋里可以随时查看各种怪物的介绍。



↑就算相同职业也能调整为不同颜色。

总的游戏时间，最大伤害，道具收集率等等。而在道具界面中会随机出现LEVEL SUFIA道具，这些道具会使我方角色能力加成，但是有回收限制。新议题“希望收入更强”，此议题通过后敌人会被大幅强化。本作还可以通过与前作《魔界战记 携带版》的记录进行联动得到应用角色特女。

游戏据情推进的关键：时空之渡人

这里是游戏中选择战斗关卡的地方。随着剧情的开展，能够到达冒险的区域也会越来越多。之前进行过的区域可以反复的挑战来提升同伴的等级，部分关卡之后再进入时，敌人和道具的配置会发生改变，可以理解力是提升难度。本作最大的乐趣之一，就是反复挑战高难度关卡。



创造属于自己的人

在游戏中，使用该角色制作出的人物，就会是这个角色的弟子。师傅可以学习弟子的技能。游戏中设置了各种各样的角色等待玩家去发掘，通常一般职业的出现条件都与武器所使用的熟练度有关。比如弓箭手职业的出现条件就是弓的熟练度达到一定的程度估计为5左右。每种职业都有相应自己的高级职业，出现的条件为等级，到达一定的等级后，就会出现比原有职业高一级的职业。高级职业并不是只有一个等级，与将已出现的高级职业等级等到一个程度，又会出现在这个高级职业更高级的职业。例如战士，将フリアー升到一定等级后，就可以制作其高级职业ウリアー，然后再将ウリアー升到一定等级后デストロイヤー出现。



绝不可忽视的第三大势力：住民

每个道具都分为ATK屋、DEF屋等等之类。这表示的是住民的状况。比如ATK屋击败后就会增加此道具的攻击力，而ATK屋旁边显示的数字为增加的点数，可以通过击败来使其服从。它们既不属于我方



↑要多多利用住民的合体能力，强化自身的实力。

住 在道具界里实施这项指令后,便可以将在A两各道具之间移动。但前提是必须令其服从,也就是在道具界其击败后,之后便能实行,可以将这个视为道具合体。关于住民的合体,合体其意义是固定和强化。在遇到POP不够的状况时,就可以使用这项指令。只有同一种职业的住民才可以合体。如果将服从的住民与不服从的住民合在一起,整体便会表现出不服从的状态,再次将其击败即可,反复服从和合成为以改造主能力道具。

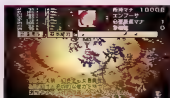
来回游荡在道具界中的盗贼



这是在道具界中游荡的盗贼，他们是随机出现的。战斗能力远高于其他敌人。注意，当出现醒目的“WARNING”字样之时就是界限团要出场了，击败他们后有可能会获得珍贵道具“地图的欠片”，集齐16张后再出道具界便会看到前往修罗国的提示。修罗国的敌人异常强大。

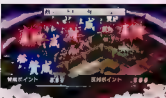
非常便利的不可思议之小屋

这是道具界新增的要素之一，迷宫中达到随机出现的不想议小屋的传达点就可以进入这里。在每一层道具界中会随机出现绿色的入口，道具界中皆曾有一定的几率可以进入。屋内可以进行回复、携带电话屋，还有专门卖商店里买不到的稀有物品。还有随机发生的战斗事件，出小屋则会返回进入上述迷宫的层数，并不会进入下一层。



^a 在迷宫中如果遭遇强敌，血战过后有幸来到不可思议之小屋也不错。

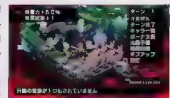
完美展现强权政治的暗黑议会



↑暗黑议会在游戏中，具有相当重要的地位。可以说是游戏隐藏要素的挖掘点之一，在这里通过特殊议题就能挑战诸多隐藏BOSS。

游戏中的游戏——道具界

道具界是本作的一大特色，在固定剧情之后，本作中所有的道具，都可以通过道具屋来到道具界。在这里可以通过随机生成迷宫来强化道具的能力捕获住民，并在道具屋来进行住民的合体 and 移动。

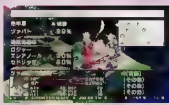


* 道具界可以视为游戏中除了剧情关卡以外的附加游戏。

ントタウン」来返回村子。デル可在道具界每10层的奖励中获得，中途脱出道具界后，其层数还是会保留的，也就是说，下次再进的时候还是从这一层开始。熟练掌握了道具界的规则将对游戏的进程有极大帮助。

自由切换职业——转生

在游戏中每个角色都可以转生，在转生后等级会统回到1级，转生的时候可以选择切换职业，但不能保证所学到的技能100%继承，能力强的角色转生后，同样是1级但能力比之前会有所加强，而且升级的时候能力值也会增长的更多，技能的继承度和转生的素质有关，素质分为：どうしようもない(素质45%)、おちこぼれ(55%)、平凡(65%)、优秀(75%)、如果转生成相同的职业，就不必担心不能继承技能了。



「转生的意思就是 砍掉重来」。

投其所好 贿赂议员

议会重要提案必须要得到议员的承认，与其好感度会直接关系到表决的结果，所以贿赂议员成为游戏中，非常重要的一个环节。贿赂后议员的好感提升则与它的对立议员种族的好感就会下降。而且每个种族都有着自己的个性，贿赂也需要对症下药。例如クロロフォルム能令所使用的议员睡着，从而放弃发言权。爆弹是对睡着的议员使用，令其苏醒，但真的好感度会下降。お酒，令所使用的议员进入醉酒的状态，好感度下降。

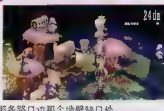


玩家也可以成为议员

满足特定条件后，就会出现特殊的提案。比如可以陈腐藏匿者，打砸烧BOS等等。这些提案提出的议员被冻结时就可以考虑发言了，当自己发言时，便可以参加他人的会议，这时就能收受别人的贿赂。本作中还有传说中的议员，他们都具有特殊能力。梦路先生能让某个议员的议令全体瘫痪。堀山先生能阻止将他的议令直接执行。爱乃先生能让四周的议员都认同他的意见。大圆先生每次会要求玩家给他要来的东西，如果给予的话必定赞成，给予的东西高。

隐藏关卡 里世界的出现方法

在村里只需要把一共所有的5个机关都按下去，和一个人影对话几次后进入战斗，胜利后世界出现。机关位子：1、主角家后面，有僵尸的房子后面的一个地图边缘的角落里面。2、地图的右下方，原始地图视角，宝箱上方大约1步的位子。3、主角家后面的后面的2个僵尸相连的角落。4、暗黑议会NPC深厚的宝箱处大约向下1步的位子。5、主角家后面的一个路口，大约那条路口边上的



因玩家罪行而定的裁判系统

游戏中满足条件后就可以在邮便屋领取状。拿到奖状后就可以在道具屋前往领取状的道具界。在道具界中到达裁判所后就可获得该项奖状的前称，之后获得相应的道具奖励。只要到了裁判所经过裁判后，中途退逃也可以。如果不小心错过了裁判所所在的楼层，出来后虽然无法再回到那里，但可以利用住入的移住将裁判所移动到别的道具屋上，之后再前往这个道具屋的道具界。

本作新增剧本“阿库塔雷篇”



■ 本作独有的新剧本——“阿库塔雷篇”，是以人气角色阿库塔雷为主角来进行的。

阿库塔雷篇是本作中独有的剧本，是在以往的系统上追加了两个新系统的游戏模式。只要继承已经通关一次的阿库塔雷篇进度，在正篇剧情里也同样可以使用这个模式里独有的系统。魔子エンジ是在PS3上推出的系列正统续作魔界战记3中大受好评的系统。只要给角色的魔物角色装备变换器，给他们装备人类角色的装备品的话，即可融合两个角色的能力来展开战斗。



WHEELMAN

本作虽与真人电影同时上市，但改编程度有限，类型上比较像是火爆狂飙+GTA。作为一款以开车为主的游戏，厂商特别增加了许多特色系统，放开来玩的话还是非常爽快。不过或许是技术力限制的问题，街上的行人与车辆数目与GTA相比就要少了许多。

文/北斗

POINT01 核心系统：集中力槽

主角米洛Milo的职业就是个司机。虽然有时候也会顺便下车干点杀人放火之类的工作，不过本作整体风格更像是飙车版的GTA，你的绝大部分时间都是在车上度过的。除了基本的飙车驾驶技术之外，要想在游戏中顺利通关并高分通关中获得S级评价，集中力槽这一系统必须熟悉。掌握好。



游戏中许多特殊技能的发动都需要消耗集中力槽。

所谓集中力槽 (FOCUS GAUGE) 是本作独有的一个系统，显示在屏幕的左下角，是一个类似速度计一样的圆盘。当你驾驶车辆无碰撞且高速行驶一段时间后，这个槽就会逐渐增加，而许多附加功能，例如超速加速以及精准与回旋转射击等都必须消耗集中力槽才能发动。增加集中力槽的要害包括高速、安全无碰撞的行驶一段距离，利用一些特殊地形发动飞跃等等，会消耗集中力槽的要害包括低速行驶、连续加速等等。所以本作正常情况下进行游玩的话，开车时追求的并不是火爆而是“稳”，集中力槽上去了，什么都好办。否则就会比较麻烦。

POINT02 Air Jack, 空中飞跃



自己开想驾驶的车型被固定时就必须马上切换。

想要掌握、使用Air Jack也是有限制条件的，首先目标车辆显示不能有毒气 (也就是有枪靶) 的敌人，此种情况下无法锁定，必须先进入精确射击模式将毒气的靶子干掉后才能锁定。另外，目标车辆也必须是正在行驶状态下，停在路边的车辆是不行的。使用Air Jack可以在高速行驶的状态下进行更具挑战。当你所乘坐的车辆被攻击到正在冒烟快要爆炸的时候就必须更换了。此时与其停下车下来再找车不如用Air Jack来得方便快捷还省命。

“Air Jack”——也是本作独有的一个系统，简而言之就是当你驾驶车辆的时候，跟在别的车辆之后按住B键，这时主角就会跳出来，一开始屏幕上显示的是红色标记，等标记变绿之后再松开B键就会自动跳出自己现在正驾驶的车辆，从空中跳上目标车辆，将车辆里的司机踢出去换自己开车。

POINT03 关于武器的使用

游戏一开始时你是没有任何武器的，唯一能做的事情就是开车，只有在还在使用“Driving Benito”的过程中，你会在垃圾堆里捡到一把手枪，这把手枪的弹药是无限制的，但是仍然有换弹夹的设定。之后你就可以在步行状态下使用枪支进行射击了。在步行状态下，LT还有自动瞄准的功能，不过一般瞄准的是胸部。

到了开车后其就是你的默认武器，在激烈的枪战中将其杀死后还能夺取各种各样的枪支。这把被默认为副武器，系统只允许你有一把副武器，副武器的弹药并非无限的，杀死敌人后地上会发出光的那把子弹了，与你手中武器匹配的弹药只能使用这把副武器。



POINT04 精准射击与回旋转射击

在向前进行射击获得武器之后，不但可以在平常行走状态下使用枪支进行射击，还能在开车状态下进行射击。但开车状态下并不是随时都可以射击的，而是必须在集中力槽增加一小段以后才可使用。此时按方向键的上键是精准射击 (AIMED SHOT)，按方向键的下键是回旋转射击 (CYCLONE SHOT)。

无论是精准射击还是回旋转射击操作方式都是一样的，按下方向键后就会进入类似子弹时间一样的模式，此时一切动作都会变慢，敌人及其所乘车辆也会被放大，此时车辆的弱点部位会显示出一个圆圈，另外还有一个代表你准星的位置，将准星与弱点重合射击三四次即可将车辆直接打爆。注意，准星并不需要完全与弱点重合，只需较为接近即可发动回旋转。车辆的弱点一般在尾部的油箱或是前部的引擎室。当然，此模式下你也可以不打车而是打人，有时要求就是通过此法射击击溃敌人。精准射击与回旋转射击的区别在于一个是射击前方的车辆，一个是射击后方的车辆。

POINT05 分支任务玩法介绍

游戏会不断开启各种分支任务，按BACK键打开任务列表，任务列表会显示当前任务，其中红色的代表当前任务，白色的代表已经完成的分支任务。有些任务可以单独完成，有些则需要完成一系列任务才能完成。有些任务需要完成一系列任务才能完成。有些任务需要完成一系列任务才能完成。

在地图上显示的是红色的标记，按BACK键打开任务列表，任务列表会显示当前任务，其中红色的代表当前任务，白色的代表已经完成的分支任务。有些任务可以单独完成，有些则需要完成一系列任务才能完成。有些任务需要完成一系列任务才能完成。

在地图上显示的是红色的标记，按BACK键打开任务列表，任务列表会显示当前任务，其中红色的代表当前任务，白色的代表已经完成的分支任务。有些任务可以单独完成，有些则需要完成一系列任务才能完成。有些任务需要完成一系列任务才能完成。

在地图上显示的是红色的标记，按BACK键打开任务列表，任务列表会显示当前任务，其中红色的代表当前任务，白色的代表已经完成的分支任务。有些任务可以单独完成，有些则需要完成一系列任务才能完成。有些任务需要完成一系列任务才能完成。

在地图上显示的是红色的标记，按BACK键打开任务列表，任务列表会显示当前任务，其中红色的代表当前任务，白色的代表已经完成的分支任务。有些任务可以单独完成，有些则需要完成一系列任务才能完成。有些任务需要完成一系列任务才能完成。

在地图上显示的是红色的标记，按BACK键打开任务列表，任务列表会显示当前任务，其中红色的代表当前任务，白色的代表已经完成的分支任务。有些任务可以单独完成，有些则需要完成一系列任务才能完成。有些任务需要完成一系列任务才能完成。

在地图上显示的是红色的标记，按BACK键打开任务列表，任务列表会显示当前任务，其中红色的代表当前任务，白色的代表已经完成的分支任务。有些任务可以单独完成，有些则需要完成一系列任务才能完成。有些任务需要完成一系列任务才能完成。

在地图上显示的是红色的标记，按BACK键打开任务列表，任务列表会显示当前任务，其中红色的代表当前任务，白色的代表已经完成的分支任务。有些任务可以单独完成，有些则需要完成一系列任务才能完成。有些任务需要完成一系列任务才能完成。

在地图上显示的是红色的标记，按BACK键打开任务列表，任务列表会显示当前任务，其中红色的代表当前任务，白色的代表已经完成的分支任务。有些任务可以单独完成，有些则需要完成一系列任务才能完成。有些任务需要完成一系列任务才能完成。

在地图上显示的是红色的标记，按BACK键打开任务列表，任务列表会显示当前任务，其中红色的代表当前任务，白色的代表已经完成的分支任务。有些任务可以单独完成，有些则需要完成一系列任务才能完成。有些任务需要完成一系列任务才能完成。

在地图上显示的是红色的标记，按BACK键打开任务列表，任务列表会显示当前任务，其中红色的代表当前任务，白色的代表已经完成的分支任务。有些任务可以单独完成，有些则需要完成一系列任务才能完成。有些任务需要完成一系列任务才能完成。

在地图上显示的是红色的标记，按BACK键打开任务列表，任务列表会显示当前任务，其中红色的代表当前任务，白色的代表已经完成的分支任务。有些任务可以单独完成，有些则需要完成一系列任务才能完成。有些任务需要完成一系列任务才能完成。

在地图上显示的是红色的标记，按BACK键打开任务列表，任务列表会显示当前任务，其中红色的代表当前任务，白色的代表已经完成的分支任务。有些任务可以单独完成，有些则需要完成一系列任务才能完成。有些任务需要完成一系列任务才能完成。

POINT06 游戏体验与心得分享

用耳朵去听

这款游戏在某些特定任务时除了要用到眼睛和双手，耳朵也是必须的。特定任务下，你需要根据两种的方向指示来驾驶，例如一开始进入劫案，以及“Green Cross Code”这个任务。同样会先告诉你你要按照他的指示来开车，之后会快要到达一些岔路口时建设稍微减速，等他说出向左还是向右再转弯。

枪战生存经验

虽然系统提供了自动瞄准功能使得枪战不那么困难，但有的情况下敌人火力还是很强的，贸然冲上前去很有可能立马被打成筛子。建议多用迷你地图提前确认敌人（显示为红点）的位置，然后找好掩体再出去，一次干掉一两名敌人后继续前进。如此反复，如果被连续命中多枪屏幕就会开始变成暗红色，此时如果不能躲避掩体，而是再被射中的话就会死亡，而进入安全地带那一瞬间体力条就会自动回复，“躲避掩体游戏”。



在有些特定任务中，你不需要离开车道的范围，通常情况下面上是没有警察和警车的，只有当你开枪杀人被追捕后警察才会出现。但在特定任务中街上会有许多警车，此时这些警车在地图上显示为红色的圆点，你绝对不能与警车距离过近，当双方距离比较接近时，被接近的警车就会变成红点，再被近处警车发现就会导致失败。这种情况下建议不要开得很快，多留意地图，利用警车速度跟上的空档冲过去为宜。

没有车没得开

游戏中存在各种各样的车辆，这些车辆的性能和优缺点也各不相同，有的具备高速度但较为脆弱，有的皮糙肉厚但速度较慢，不同的任务应该选用不同类型的车辆才能更顺利的完成。另外，辆摩托的速度和灵活性都极高，但销量为最贵，因为外面没有东西来保护你，不过辆摩托的另一个好处就在于可以使用威力强劲的副武器。



1. 在摩托车上最安全，但速度与控制性都较差。

这里没有经济危机

——看我如何打造明星球队

由美国次贷危机引起的经济危机在过去的2008年迅速席卷了全球，对世界足球界也产生的深远的影响，甚至一度传言有些欧洲豪门要通过出售球星来缓解经济危机给球队带来的影响！但是在《EA SPORTS FIFA Online 2》中这一切并不会给您带来丝毫麻烦。

《EA SPORTS FIFA Online 2》为玩家提供了一个自由广阔的选择平台，我们可以按照自己的意愿随心所欲的挑选球员，现在世界足坛炙手可热的球星，在《EA SPORTS FIFA Online 2》的虚拟足球世界里面也是不难找。像我这万年伪球迷，范尼斯特鲁伊？也就是看着别人的球员流口水给个份。埃托奥白天在晚上做做梦还行，梅西干啥都没戏，但是埃托奥，切·尼科尔，什么？你没听过？你也太孤陋寡闻了，这俩大名鼎鼎的明星你不知道？他们的属性和亨利，劳尔不相上下吧，当然，我别他们有他们的时候我也知道他们是何许人物，咱有钱，培养球员轻松又简单。

时期一：空手套白手起家！

对于像我这样刚进入游戏的新人，不能像老玩家那样拥有很多世界明星级别的球员以及雄厚的经济基础，可是我们有的优势，我们的记录没有被打破过，还可以凭此创造多个联赛，获取冠军奖杯系统的额外奖励，这些游戏会让我们赚取，关于自己的豪华之前绰绰有余，也许比赛结束以后的抽奖，会让我们抽到一堆我们连名字都不认识的球员。你可千万不要吝啬点回收，他们很有可能就是让您脱胎换

骨的关键哦！

时期二：发奋图强成为超级巨星！

说实话，虽然抽到的很多球员属性值比较低，很难在咱们球队中找到合适的位置。但是如果玩用心，把他们先强化成+2或者+3的球员，那时候他们的属性是要比某些大牌球员的哦！接下来我们就要对这些球员进行耐心的培养，当然你要先让自己的球员找到一个比较合适的位置，最好比我第1个+3球员埃托奥，他几乎占据前场的位置了一个通，因为他不俗的速度和攻击属性，最后我把他固定在了我的右中场的位置上，效果利用他传球和射门，在30米开外突然给埃托奥这样就把埃托奥培养成了不折不扣的射手了。

只要我们用心，给球员足够的上场时间，他们便会通过一场场的比赛积累经验，随着等级提升，系统给的自由属性点更是可以让他们按照咱们的意愿成长，在不同的游戏中逐步成为球队的灵魂人物。

球员名称	点数	开启方法	球员名称	点数	开启方法
Angela Vengra	20	一场比赛 "Francis"	Road Rash	20	等级提升 完成所有 "Conversations" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Delivery Boy	15	任意拿到7个或更多 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	The Courier	10	在任意拿到5次 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Man in the Box	20	任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Michael from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
The Target Revealed	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Don't get in the Box	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Wade in the Crowd	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo" 任务
Rebecca from Road	20	在 "Francis" 比赛中	Made to Order	5	在任意拿到 "Photo



www.zhuxian.com
诛仙
六道轮回

线上交友给你缘份!

转角遇到Ta[♡]

寻缘觅友、拉帮结派、结拜金兰、同城玩伴、拜师寻徒……

只有你想不到的，没有你找不到的!

鉴于市场局势错综复杂, 时讯变化迅速, 因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入, 请各位希望购物的玩家具体电话咨询各店。本版时讯有效期至2009年4月30日。本版广告联系电话: 010-64472728转401



版仅供参考,请读者购书前做好询问,避免在购书过程中出现差错。一旦读者在本版刊登价格信息欲进行交易时,发生纠纷,请自行解决,请读者将披露事实以书面形式通知本编辑部。

投诉方法 北京安外郎后居信编 ■ 邮编 000111请在信封注明“告读者”

投诉所需资料包括:个人的具体资料(姓名、地址、邮编和联系电话等)。

由读者开具的购买凭证、购书者请往汇款单保存好,要复印留存于个人资料。

GAME SOFTWARE 09.08 电玩广告 47

这些游戏还可以买得到! 这些游戏绝对有升值空间! 这些游戏是最值得收藏的, 看到无论如何都要入手!

游戏收藏品升值计划a

虽然收藏游戏大部分是因为自己喜欢和痴迷, 但那些拿钱买来的游戏能够成为更有价值甚至升值翻倍的珍品的话, 那么对于收藏的人来说会更加有诱惑, 这样的游戏现在在一小批玩家中流行。并且有懂人专门以收藏珍稀游戏为乐, 玩假在其次。

收藏游戏, 以限定限量最为先, 在前几期的“恶趣味”栏目中给大家介绍了饭野贤智开发的价值20万日元的《异灵》, 那个就可以说是绝对的限量版了, 一共才20套。这样的少有游戏历史上是相当少见。游戏数量少, 当然价值也就高, 这也是一般限定的价值所在。实际上现在的限定版游戏在赠送的KOEI, 一心向钱看后, 限定版在设计和制作的用心程度上都让铁杆们心寒不已。尽管如此, 限量版仍是收藏游戏为乐的玩家们优先选择收藏的对象, 毕竟也没有更好的选择。

其次, 收藏初版很重要。什么是初版? 就是该游戏发售的第一个版本, 例如《最终幻想10》, 日版发售的第一个版本是最有价值的, 而后发售的美版、国际版之类的基本上只有低值的价格了。而在很多超大作都采取了全球同步发售的方式趋势, 这样该如何来判断哪个版本是最有价值的呢? 一般这样全球同步发售的游戏, 小编建议购买以游戏风味和发行公司的地区优先考虑。例如《战争机器2》, 这款游戏是典型的美式作品, 应收藏美版。事实上目前《战争机器2》升值最快的正是美版外的其他版本。在这里面, 我们经常说的“美式游戏”、“日式游戏”就成了购买玩家所应该重点注意的标准。当然, 我们在谈论的是收藏。一些美式游戏在我们的日版机或港版机由于制式关系无法运行, 但这并不影响收藏的乐趣, 我想如果你是打算

收藏的话, 包装是绝对不会打开的吧? (笑)

说这么多建议对于打算做收藏家的人来说或许有帮助, 不过收藏这东西终究是自娱自乐的, 只要是自己喜欢的, 才是最重要的吧。因此本期小编给大家推荐的游戏中并不是那些非常非常稀少的限定品, 那样的东西跟我们一般玩家的距离实在是太远, 想收藏也不好找。下面给大家介绍的都是市面上尚有余货, 价格正在虽时上涨, 游戏年代也不是很久远, 太久远根基不稳的全新品。说到底, 下面这些游戏还买得到, 并且这些游戏肯定升值, 小编认为未尝不说也能翻一倍吧, 收藏与否请玩家自行决定。希望下面这些游戏不会因为本期文章而被一扫而光, 小编也还打算其中的一些聊 给各位前辈

另, 本期为收藏计划第一回, 今后还会陆续有更多期为大家推荐升值值得收藏的游戏, 想知道哪些游戏能保值的话请一直关注“电玩禁地”吧

游戏不用来玩? 用来看的也不错?



“虽然我们不主张这样的收藏方式, 但游戏软件带来的另一番乐趣也值得我们去关注, 收藏的人越来越多。”

HOT TOPIC 旺达与巨像

《旺达与巨像》的人气自打发售之日起就没降过, 而且随着中文版的发售, 更是达到了PS2众多游戏中最叫口碑的作品。作为一款动作游戏, 《旺达与巨像》大胆的将游戏完整流程交给了各大巨像, 玩家将全程周旋于巨像脚下感受着死亡的震撼。同时游戏在打法上也体现了相当高的自由度, 不同的玩家面对同一巨像都会找到不同的打法和捷径。制作本作也将魔幻题材发挥到了极致, 至今无人能够超越。同时本作也是少数几款能够将PS2的机能发挥到极致级的作品。本



各方面都让人震撼的超大作就是它, 作也是中文游戏中少数能够成为被热炒的游戏, 收藏度高。不过目前本作面临着初版难求的情况, 倒是廉价版还能买到, 但收藏价值就没有了。

旺达与巨像 收藏版	
入手难度	8
收藏价值	9
升值空间	8
参考价格	480元

HOT TOPIC 大神

获得日本媒体超高评价的原创作品, 以全新技术表现日本和风绘画风格让人称奇。尽管游戏在难度方面并不像四叶草早前的作品那样让人抓狂, 但游戏在各方面都都让人无可挑剔。通过本作玩家可以切实感受到四叶草是在将游戏作为艺术来开发, 同时他们的作品也可以得到全球各国玩家的共鸣和支持, 在现今连利为先的游戏开发竞赛中, 大神 让人感动不已。本作PS2初回日版至少量可以买到, 而更多的版本目前可以方便的买到Wii的美版



“在PS2平台实现了从未有过的视觉效果, 艺术品的开发精神造就了神作。移植作。不过W版因为还没有日版, 同时发售价格不理想, 势必价格狂跌。若思收藏的话还是以PS2初回为主吧。”

大神 收藏版	
入手难度	8
收藏价值	8
升值空间	8
参考价格	450元

HOT TOPIC 斑鸠

《斑鸠》作为什么为STG类的第一神作, 到现在依然有争议, 但无争议的是这款游戏的价格一直在提高。无论是全新还是二手都成为市场上被抢光的对象, 真正是一盘难求。以光与暗的双系统为射击注入了高难度的战略性质。让普通的爆弹游戏超凡脱俗, 射宝公司在射击游戏领域研究多年后实现了射击游戏的至高水准。让人佩服将5体地盘的完美系统。滚动的背景设定和画面作。绝妙的音乐表现以及高手同时操作两机的超入操作法等。《斑鸠》简直成了真正的



“神奇的光与暗系统造就了射击传奇。游戏体验, 将射击游戏提升到了前所未有的高度。目前DC和GC两版本《斑鸠》, 完全是全满级, 真是有钱也买不到的神物了。”

斑鸠 收藏版	
入手难度	8
收藏价值	10
升值空间	10
参考价格	1800元

HOT TOPIC 赛尔达传说 黎明公主

尽管《黎明公主》在系列中算不上最好的作品, 但目前的价格可是被炒到离谱离谱。GC版由于是任天堂会员提供的版本, 并不对市面零售, 因此数量极为有限, 可以说是GC平台游戏中最贵到的一款。而W版由于有到祖国的收藏价值因此价格也被叫得很高。平心而论, GC版的黎明当有收藏的价值, 无论从哪方面看都有着第一款收藏品必备要素——数量少。而W版被叫高的原因则实在有悖于收藏者的价值观, 不过随着游戏数量的减少, 却也成了升值值得收藏的版本。



“GC版有相当高的收藏价值。但不能排除后期会出现大量抛售的情况, 类似的可以参考《赛尔达传说时之笛》。就算你是真神作, 数量太多了也是没人要。”

赛尔达传说 黎明公主	
入手难度	9
收藏价值	10
升值空间	10
参考价格	480元

[illegible]

《生死恋》为玩家们构造了一个充满死亡气息的世界，与前世不同，病毒感染的范围从一个相对封闭的空间扩展到整个城市，男主角恩格森来到这里的时候，被眼前的一幕震惊了，一具女尸倒在地上被一群乌鸦啄食，当他走下查视的时候，却发现周围一群面色惨白的不怀好意地眼睛已盯了过来。倒在地上的那个本来应该早已死去的女人，也在这时候抱住了他的脚……1986年9月29日，当他还不知道这座城市原形的城市的时候，他和另外一个女人从此出发。

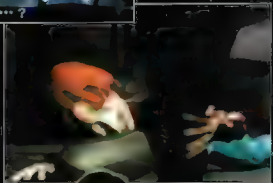


满城尽是行尸走肉
危机爆发群魔乱舞

一剛來到浣熊市的里昂對於面前突然出現的大量喪尸，完全不知道這裏發生了什麼。



一連幾家珠寶店中出現的那個女竊戶，让人充分感覺到這場災情的受害者是多么无助。

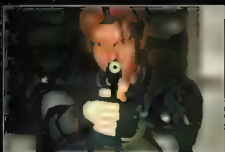


如果说洗熊市没有发生生化危机的话，本作的两位主角里昂与克劳萨也可能会说（通过克里斯），他们俩个人说不定有机会在洗熊市的酒吧里喝个酒聊个天什么的，尽管这一设想随着洗熊市的败灭而不可能实现，但是他们两个最终还是在酒吧门口相遇——帅哥邂逅美女，但是却在一大堆可能随时置自己于死地的电灯泡的包围之下，那是一个比较尴尬的场景。

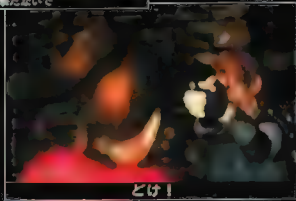
在危机四伏的一刻
他们在这里不经意地相逢
然而眼前的灾难
只是噩梦的开始……



またないで



↑里昂的枪射穿克莱尔身后丧尸的头颅，这个经典镜头在后来的剧场版中也得到了重现。



とけ



受感染病毒的杀人狂犬

随着病毒四处传播，在浣熊市出现了各种变异生物，这些生物大部分是自然接触病毒之后感染变异而成的。像丧尸犬（Zombie Dog）就与一代的地狱犬（Cerberus）不同，不是人工培育的生物兵器，而是警察局中的狼狗被病毒感染之后形成的。虽然在攻击能力上比地狱犬稍逊一筹，但是依旧十分凶猛凶残。经常出人意料地出现，而且很难推脱，令许多玩家猝不及防。

危险进一步升级



受紧急关头的特殊邂逅

一句“Get down”，一瞬穿过克莱尔身后丧尸头领的工作，使这两个初到浣熊市人生地不熟的人走到了一起。令人惊奇的是，里昂与克莱尔之间始终保持着比较融洽的朋友关系，但是只是普通朋友而已。一方面，《生化危机2》的紧张剧情不容许两人在火药味浓烈的情况下培养感情，从两人被油桶爆炸的大火隔开之后，他们两个就开始各自单独行动，分别展开了自己的冒险故事。另一方面，里昂

与里昂的性格也决定了这两人只能维持朋友的关系。里昂是一个不喜欢讨女人喜欢的人，既不像前作克里斯那样在工作的时候与同事谈情说爱（实际上他也有这个机会），也不像后来的史黛夫那样具有建筑家的手段。不过话说回来，里昂与克莱尔虽然只是普通朋友，但是他们的配合却十分默契，而他们的友好关系也未随着时间的推移而被淡化。在浣熊市事件结束7年之后，他们二人在《生化危机 恶化》中重逢的时候，还是那句“Get down”，令玩家们找回了这份友情给他们带来的感动。

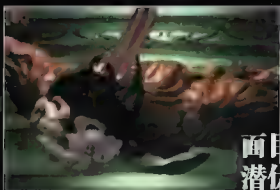
在完全的绝境中互相协助 共同努力只为逃出生天

在一同构成了受感染的故事



受成为2代标记的舔食者

《生化危机2》中存在的怪物很多，从丧尸到变异的各种鸟兽昆虫怪物，不一而足。但是给玩家留下印象最深刻的却是游戏中出现的一个有CG特写的怪物——舔食者（除了丧尸群众演员和G之外，只有它有特写），这种由丧尸反复感染形成的变异生物以其独特的形象和超级拉风的姿势让玩家从看到它的第一眼开始便无法忘怀，终于在生化5中再次登场。

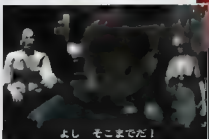


面目可憎的变异体 潜伏在无声的角落之中

病毒扩大化的恶果 恐惧蔓延中的城市

生化危机2 与前作相比，最大的变化就是世界的改变。生化危机1中病毒扩散的场所限定在一个相对被隔离的地方，尽管全公司的研究成果十分引人注目，但是最后也只是被困在洋馆、寄宿舍、地下研究所等等与生化武器研究有关的场所。即使丧尸和变异生物们再横得再厉害，《浣熊市惨剧》的结束再火海，这起事件最终也只能被埋藏在黑暗之中。

按照1代的套路，如果继续作的世界观继续这样设定下去，那么生化系列也只能作为封闭空间内的冒险游戏，与其他诸如中毛的AVG游戏混在一起，无法达到现在的高度。2代的主创人员在1和斯通上将生化危机的世界进行了扩展，并且下了很大的决心，所以今天我们看到的生化危机2的世界不再是一个封闭的场所，而是，一座城市。这也和前作的结局相呼应。



然而，尽管幸存下来的STARS队员揭露了全公司的阴谋，但是这家制药公司凭借着雄厚的资金和影响力，把整个事实掩盖了下来。浣熊市的人们也因为眼前的利益，令公司在浣熊市的研究机构为当地带来了巨大的经济效益，而不肯相信那些见诸事实真相并且活着回来的人，最终自食其果。由于全公司在处理内部矛盾时的一个偶然性失误，病毒从浣熊市内的研究设施泄漏出去，在极短的时间内蔓延，最终使这个城市变成了行尸走肉的世界。

走在这样的城市当中，且不说自己随时都会成为丧尸口粮的危险，就算你暂时不死，在这样的环境下哪怕你一秒也不多想多虑下去，那便是游戏的主题，虽然比起那些死尸怪物捉迷藏多了几件怪事，但是玩家们却不管自己的怪物有没有在背后反抗。正所谓真面前人人平等。The end makes of equal，被枪店老板和警察局长那么多同事1个用枪的枪杀下1个位就来到，连路都下不了的主角结局！但是，这种下流被杀被吃的命运，玩家们并不认为是从菜鸟成长为

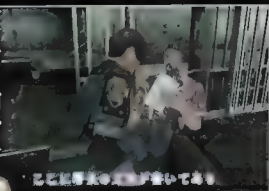
人不怕地不怕的超级战士，而是拼命寻找逃离这个城市的方法。

实际上，生化系列的核心理念就是“逃生”两字，在游戏里他们战斗的目的只有一个，活命，这也正符合全系列“生存恐怖”的主题。

受揭示隐秘黑幕的亡命记者

本·阿奇奇是在流城市活动的一名自由职业记者。他在暗中调查局长埃文斯进行了调查，并且将他与威廉勾结的事情写成报告。在生化危机爆发之后，他为了躲避丧尸的攻击，就找了一个他自认为是最安全的地方——警察局监狱，躲在里面不肯出来。里昂与克拉克从他那里得到了伞公司的资料，而他却被破墙袭击的变异威廉袭击，威廉将G病毒注入本的体内，并且孵化出来，被吸入鲜血的本最后胸膛裂开惨死。这个血淋淋的场景至今依旧令人不寒而栗。

在真相的背后隐藏着几多血腥



一本《阿奇奇》是调查伞公司与此市警察局勾结的秘密，但是他的调查也导致了死亡。

受醉心酒色财气的变态局长



警察局的局长埃文斯是一个典型的色鬼，除了从伞公司那里收“钱”之外，他的时间主要花在制作动物标本上。生化危机爆发后，他没有做任何工作，只是趁乱杀死了市长的女儿并且打算把她做成标本，真是变态到家的家伙。

「艾文斯对于威廉的色鬼癖，最后却被变异之后的威廉残酷地虐杀。」

一市长的女儿在游戏里是一个无辜的受害者。

变态的美学在他的手中升华



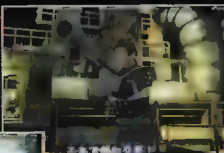
受恐惧再临，量产型暴君现身！

在《生化危机1》中作为最终BOSS出现的T病毒最终开发成品“暴君”，在2代中以量产型的状态登场。伞公司用特制的服装将“暴君”的能力控制在一定范围之内，将它们靠近岸滩并且投放到流城市内，测试它们的战斗能力。这种生物武器智力低下，对见到的目标实施无差别攻击，并且具有很高的防御力。当它们挣脱服装的束缚之后，攻击力会增大到无法控制的程度，接近1代暴君的水平。

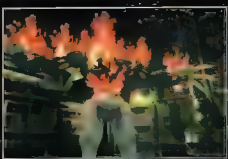
一量产型暴君的战斗能力受到服装的束缚，但是依然具有很强的攻击欲望和攻击力。对常人来说是十分危险的。



横空出世的暴君在死亡的街道中横行带来无尽恐惧！



一和初代《生化危机》一样，最后染上T病毒的人类在失去意识之前会释放出大量的毒气，在重病的呻吟声中，被咬伤或被刺伤的人正死在重病的呻吟中，埃文斯，埃文斯，埃文斯。



受危机中没有结果的爱情故事

说到2代的感情线，里昂与艾达·王这对不事家人的couple是玩家们始终津津乐道的。作为潜入特工，艾达的任务是从伞公司内部员工那里得到病毒的研究资料。而此她一直和一个叫约翰的研究员交往。在1代，约翰曾使用艾达的名字作为研究设施的密码。但是随着病毒的崩坏，约翰也变成丧尸并且被干掉了。艾达的任务转为潜入流城市的地下研究设施查找G病毒的下落，在警察局的地下车库，她遇到了里昂。里昂对于她并没有戒备之心，并且和她一起合作，彼此提供帮助。

在纷乱中绽放的无果之花与危急时产生的感情

尽管大男该里昂对艾达的态度十分真诚，但是艾达对里昂基本上只是利用，但是里昂的舍身相救最后还是感动了她。艾达对面前这个倔强的帅哥也产生了一点好感。艾达在最后用枪指着里昂的时候，她的枪里没有子弹。这似乎可以解释许多东西。



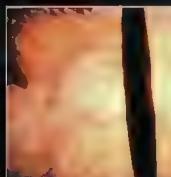
1在《生化危机2》的里昂系列剧情中，艾达受重伤后掉下了研究所的深处，被拍下落在《安布雷拉历史》中得到了了解者，真是一个女强人啊。

一在里昂的系列剧情中，艾达与里昂的感情线在最危急的时刻才发展到了高潮，里昂与受伤的艾达躺在一起，并且用亲吻表达了对彼此的信任与好感。

毁灭人性的恐怖G病毒

威廉·贝金博士开发的G病毒有5个形态，注射了G病毒的威廉不仅起死回生，而且在最初变身的时候就拥有远超人类的战斗力，赤手空拳（爪）就干翻了一票全公司派来的特种部队。之后他的身体每被破坏之后都会进化一次，而每次进化的结果都是战斗力增长，人类的意识却逐渐消失。最后的G-5形态已经到了常规武器不能摧毁的程度，最终在列车的大爆炸中毁灭。

“一个物种被毁灭了，但病毒还在。一代又一代的幸存者，他们经历了无数次灾难，他们抵抗之身的力量，如果最终被病毒所击败，那么他们就会变成生物。如果病毒最终被击败，那么他们就会变成生物。如果病毒最终被击败，那么他们就会变成生物。”

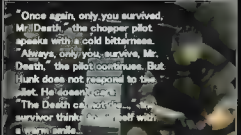


拥有最高生命力的感染变异体

超级龙套第四章幸存者

在《生化危机2》中最推主角风头的非“第四章幸存者”莫属。这个名叫汉克的战士是全公司特种部队的成员，与队友们一起去威廉那里夺取G病毒样本的时候遭遇变异病毒的袭击，其他人都死光了，他侥幸逃过劫活了下来。随后他以上所剩无几的储备，突破了充满丧尸、嗜食者和其

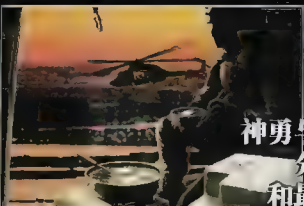
他变异生物的危险环境，最终成功地将样本带回了全公司的总部。不知是不是他的身上带有某种诅咒的属性，每次执行任务都只有他一个人活着回来，所以全公司特种部队的成员都把他称作“死神”。由于这个角色实在太受欢迎，所以汉克之后的作品中也得到了出场的机会。在3代的“角色还原”中，玩家们知道了第四章幸存者的下落，而在6年之后的《生化危机4》里，汉克又作为可以使用角色在佣兵模式中出现。他的任务还是去收集暴走体的样本。



完成任务的最强战士把死亡留给同伴的人

恐怖游戏的搞笑元素“豆腐”

豆腐幸存者”是“第四章幸存者”的一个改版，玩家们使用的角色是一块戴着STARs贝雷帽的白色豆腐，手中只有一把小刀。在遭受攻击之后会逐渐变成红色（血豆腐？）。其实这个“豆腐”并非生化里的任何角色，只是制作者在开发游戏的时候测试用的。制作人员出于某种恶搞的心态把它做进了游戏里，而且开启难度模式还会



神勇与搞笑并存的角色分量十足的存在感和最后的无厘头结局

无亲情的血缘与无血缘的亲情



如果要问谁是《生化危机2》中最不幸的人，那必是莉·贝金。她可能会成为得票最多的大选，作为全公司重要研究人员的女儿，她的父母忙于工作，平时对她缺少照顾。这使只有12岁的雪莉显得比其他同年龄的孩子多了几分孤独和忧郁。对于她的父母威廉与安妮，我们实在不好做出评价，作为生物武器的开发者，他们1度废寝忘食，因公忘私的科研态度确实为全公司职员们树立了职业道德的榜样，但是全公司本身不是什么光明正大的企业，他们从事的研究也并非造福人类的东西，而是以杀人目的。给人类制造病毒来灭杀人类的工具。在庞市爆发生化危机之后，她的母亲安妮并没有带着她离开，而是让她去警察局寻找保护，自己则带着丈夫和开发成果跟全公司的死扛。安妮让雪莉去警察局，除了要保护她的安全之外，还有一个隐藏的主意——让她G病毒样本藏在雪莉的项链中。这样即使她死在全公司的人的手中，病毒样本也可以被保留下来。对于这样利用自己亲生女儿的“父母”，我们只能用两个字来形容：无谓。

可是安妮没有想到，因为她的丈夫已经变异暴走，典大街都是丧尸，警察局也早已沦陷。如果不是安莱尔及时赶到了保护了雪莉，估计他们一家三口将会在阴司相聚。她要是没有世到，最后带着她的女儿离开即将毁灭的庞市的话，是一个与自己事不相识的少女，和被自己操作仇敌的警察。在如此危难的时刻，她和威廉没有尽到作为父母的责任。威廉是无法做到，她是能够做到。她与两个陌生人是朋友了。究其根本，在里昂和克莱尔看来，拯救一个无谓者的生命，显然比保护所谓的研究成果更加重要。

在逃亡的过程中，克莱尔与里昂既是朋友，又是姐妹。里昂遇到无法解决的问题，雪莉给她提供帮助。里昂的生命遇到危险，克莱尔也面临生命的危险来救她。我们不会忘记，变异之后失去人性凶残威廉，他靠自己的本能找到雪莉，将自己的脂肪注入她的体内，把自己女儿，当成变异生物体的培养基。而克莱尔在研究设施里，将自缢的前哨员脂肪取取取了具G抗体来救她的生命的疫苗。里昂为雪莉的尸体祈祷，而最后拯救她的，却是面前那个和蔼可亲的姐姐。劫后余生的雪莉在克莱尔和里昂的帮助下得到了保护，就像她对克莱尔说的那样，她已经不再孤单。

值得一提的是，安妮虽然伤害了自己的女儿，但是在遭受致命袭击之后，她在昏迷的时候，流露出对自己歉疚和悔恨。她给克莱尔留下了疫苗的配方，这是一个母亲给自己的女儿留下的最后的爱，尽管十分苦涩，但是还算太晚。虽然安妮在临死的时候留下了无限的遗憾，但是在另一个世界，她应该会懂得自己以前的错过。作为一个母亲，永远为女儿祈福。

你最喜欢,在游戏中使用哪种兵器来战斗?

像“乔依”“乔美”一样的房子!
(我是个男生,请读一下)。

——吉林梅河口 黄国瑞
七曜喜欢来黄国瑞同学最喜欢的无双将江东二弟了,我告诉你,我最喜欢“爆天”,其次就是“天雷臂长”和“清雨霏霏”,你就应该知道我喜欢的将是哪几位了,哈哈!

——新疆乌鲁木齐 曹天
为致觉得死神之镰有幸福的意味。

七曜喜欢镰刀可以说是一种很有“内涵”的武器,一般都在很多具有文化、宗教和传说的游戏中出现。例如《忍者龙剑传》、《真·三国无双》、《龙背上的骑兵》等等作品中出现。《忍者龙剑传》中的月之镰就兼具属性,剑身甚为巨大武器,但舞动的时候却虎虎生风,在速度、频率上一点都不处于下风。而无

双系列中使用镰刀的代表性角色当然是远吕智了,他的那柄镰刀名为“无间”,是八大地狱的最底层,具有极为深厚的诅咒意味。

——重庆九龙坡 李彦敏
七曜喜欢万天通就可说是万能的御用兵

器,使用万天通就是使用万兵器一样,所有招式基本都是单手出招,攻击范围之广前所未有。《雷神之锤》中的剑刺是猎豹的守护者,迪姆罗斯吧。此刻为天地战争时代的屠戮武器之一,在侧面的水晶中蕴含着英雄迪姆罗斯的灵魂,可以发动威力强大的火属性魔法攻击。克里斯的混沌之刃则是为拿破仑所配,但你知道这把死神之刃在另一款SCE的游戏“天剑”中也出现过吗?这款游戏中的主要道具“天剑”,与《战神》中的战神兵器“混沌之刃”造型颇为相似。

骑士用的那种枪,整天大到什么的程度了,其实也很喜欢镰刀,可惜太少见了。
——山东泰安 姜晨
七曜喜欢三国无双2

中战将丰富的武器类型,攻击方式以冲、突、刺为主,在欧洲是骑士在马上作战用的兵器,长柄在地面战使用也够厉害。使用镰刀的角色也有,首先是恶魔兽系列中的吸血鬼舞人家族,还有《真·三国无双》中的曹操和夏侯渊换成九节鞭,让董卓王更有了“女王”的风采。

生化4中的无限火筒,正所谓生化4——僵尸杀人杀,二周目杀人杀,三周目闭眼杀。
——陕西西安 严晨晨
七曜喜欢无限火筒可是生化系列的标志

之一哟,从初代开始就登场,一直到5代都仍然存在,而无限子弹和佣兵模式则是从2代开始出现的。

长枪——提起长枪,聊起云,那云我师傅。
——北京海淀区 刘嘉
七曜喜欢聊起云是云无双无双,还是赵云FAN,作为系列的主角,正所谓赵云长枪独行,推城拔敌任纵横,曾称飞虎一身胆,不负英雄千古名!赵云可是系列最大众的角色,相信在国内,赵云的人气绝对能排在前三名!



『大家开赶快一起来神话属于我们的电玩吧!』

大话电玩!!

《最终幻想10》七曜武器最高!

《FEAR 2》中喜欢激光枪、火箭筒。

湖北武汉 王浩宇
七曜喜欢2的武器使用得非常多,个性。激光枪的虚度和前作中有了很大的不同。由于激光有指哪打哪的特性,所以用来对付重甲兵以及隐形刺客的效果相当不错。但在开枪的时候,会有一个短暂的启动时间。X-斯图亚特实用性没那么高,基本上只是对付机甲、重甲兵的时候才能派上用场。

冷兵器喜欢用枪,现在兵器喜欢用“沙漏”。
——辽宁大连 葛嘉辉
七曜喜欢向学者来是CS迷,少见的侠侣大家众所周知。威力大,可以穿墙。其实的《龙之崛起》等一个创意当时在大口电子枪研究公司MR,有个3个了突然想造一把半自动、气动的大口手枪。当时许多枪被爱好者都认为是MR却,MR却,意行支持这项计划。于是,他在超过一百部电影中,受到成千上万人疯狂痴迷的传奇之枪诞生了。



战神2中的雷神剑太无敌了。

——四川达州 周振川
七曜喜欢雷神剑? 是挺的奥林匹斯之剑吧,其招式确实霸道,神圣之罚和众神之怒都很好用。

《生化危机4》里的“芝加哥打印机”,威力强、声音也赞。

——甘肃兰州 谢润
七曜喜欢这把武器可以说是“越用越强”,通关后100万大元,威力10、射速0.1,子弹无限。在刚上的时候的枪声比较类似打印机的声音,所以得到这个名字。

刀、法杖、七曜兵器

——河南信阳 孙晋豪
七曜喜欢最终幻想10的七曜兵器啊,这可是本游戏中的武器之一,他的笔名叫于七曜武器,跑马、庭富、打东林,全属物种族,地域断断多多的FF10回忆都可记于此。

FF9的创世兵器,虽然不是最强。
——福建沙县 钱诗豪
七曜喜欢创世兵器可是FF系列最有代表性的武器,最终幻想7、10里都作为主角的最强武器出现。NDS的FF3里,创世兵器的材质和FF9的应该是一样的,都是奥米哈姆。

《生化危机4》芝加哥打字机最强!

《恶魔兽人3》的吉枪,即使某不会用……

——广西桂林 张高健
七曜喜欢电吉他可以说是3代中最有个性的武器,当然也是手持的武器,如果用的好能发出致命一击!方向键+连击键攻击的“死亡之舞”发动后,连续的32分音符使用不用雷音,响铃群舞,不仅能防御周围敌人的伤害,而且威力非凡。

冷兵器喜欢斧头,很有力度,热兵器喜欢狙击枪,杀人于悄无声息之中。

——甘肃兰州 周雨
七曜喜欢印象中以斧头为主力武器的只有无头骑士的斧头和断头了,而在冷兵器时代日本武士也不乏好斧头,他们便使用到刀,说到狙击枪,那反坦克是绝对,合金装备和《生化危机》,相信这两大系列,周同学也定喜欢。

刀剑类的啊,很喜欢《忍者》里的龙剑。
——吉林长春 刘博博
七曜喜欢龙剑可是系列中左手的御用武器,有非常高的攻击力和速度平衡性,和长时间的续航,也适用于应付各种类型的敌人。不过硬硬硬,升级威力,龙剑之后,威力大幅提升,在2中最后还能和死神剑组成



刀、斧、龙剑,那神剑。

好多呢,例如左轮枪——折翼雄鹰,长刀(克劳德)——河北丰润 HANK 七曜喜欢《生化危机4》中的巨型左轮折翼雄鹰,威力很高,升龙哥斯达十几枪就能解决BOSS 克劳德的一刀两断,这把武器可以说是FF系列中最有代表性的武器。

古代,剑(尤其是骑士剑),现代,坦克(战车是男人的浪漫)。

——陕西西安 林辉
七曜喜欢剑是由长剑发展而来,剑刀为锐刃等腰三角形,长70到90厘米,握把仅约一手握持,并有较大的配重块,在马上战中可以充分发挥骑手的威力,面对在地上或已倒地敌人的威力也是最佳选择。坦克剑,除了手战时的坦克大炮之外,印象最深的就是“使命召唤5”里可以驾驶坦克的坦克。

PS3

PlayStation 3

[illegible]

XBOX360

[illegible]

W-i-i

4月			
9	越狱正	APPC	MMV
16	斗鱼无双	SPT	Roadster Games
23	英雄联盟S3 怪物猎人3试玩版	ACT	Capcom
23	英雄联盟	MUG	SQUARE ENIX
23	英雄联盟 英雄联盟	SLG	MMV
26	魔力女战士2009	SPT	KONAMI
26	魔力女战士2009	TAB	KONAMI
30	血战到底	SLG	MMV
5月			
1	X-Men 金刚狼自传	ACT	Activision
4	格斗之王2009	SLG	Jaleco
14	格斗之王2009	SLG	KONAMI
19	格斗之王2009	SPT	SEGA
9	格斗之王2009	SPT	EA
9	格斗之王2009	APPC	EA GECO

20 · 望春風

SP1 2nd Games

4月	绝命尬想曲	RPG	3.8分
9	浪漫	FPS	3.6分
15	忍者龙剑传	ACT	3.5分
16	索尼克全明星赛车	SPR	3.4分
25	古墓丽影	SPR	3.4分
26	忍者神龟:变种归来	RAC	3.4分

PS2

Playstation2

4月	火影忍者:木叶的忍者	Fighting	4.0分
25	战神:毁灭之王	AVG	3.9分
26	铁腕雄狮:毁灭之王	RPG	3.8分
29	古墓丽影:神秘2001	SPR	3.8分
30	忍者神龟:变种归来	AVG	3.8分

5月

4	火影忍者:木叶的忍者	ACT	4.0分
15	索尼克全明星赛车	TECMO	3.9分
26	忍者神龟:变种归来	ACT	3.9分
28	古墓丽影:神秘2001	AVG	3.8分

6月

15	忍者神龟:变种归来	ACT	3.8分
26	古墓丽影:神秘2001	SPR	3.8分

INDS

[illegible]

PSP

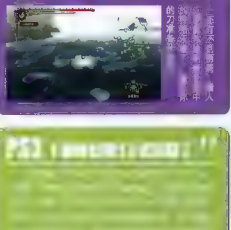
Playstation Portable

9月	公民教育講座	ACT	Alfred
9	慶祝九七回歸：我的女兒與母親	ACT	Cynthia
9	「喜相逢」電影入選音樂會	SPT	Margaret
9	Remembrance：多難見到的過去	AVG	Catherine
23	香港電影國際論壇	RRPG	
29	女強人張國強在PUSH	AVG	Alvin
29	婚姻危機與父之亡	RPG	Christopher
5月			
7	WHO'S IN THE HOUSE	ACT	Agnes
14	夢幻城市	RPG	Alvin
29	阮之阮位6：香港道	AVG	Ken

Wii [MAYBE]

它不光有日式和风的原创新作,《时计正》等还吸引不少人的眼球。游戏以江户末期为背景,故事以日本神道鬼怪为题材,讲述鬼怪们为夺回被封印的灵力,以各种方式重返人间的故事。游戏中,玩家将扮演一名鬼怪,在江户时代日本各地游历,调查各种鬼怪事件,并解决它们。游戏中,玩家将扮演一名鬼怪,在江户时代日本各地游历,调查各种鬼怪事件,并解决它们。

Wii [假面騎士 3 城五郎] ▶

[illegible]

HotTopic 漫天飞舞的消息间,提前预演大作的震撼

时间进入春暖花开的4月，游戏业也迎来了一个新的财年，对于厂商来说，2009年才刚刚开始，游戏的新一年热浪也将从此陆陆续续地开过来。

4月上半月还是有一些颇值得玩的游戏,首当其冲的《教父2》在7日就可以买到了,这款游戏EA寄予厚望的作品肯定会引起相当广泛的话题,同时对应双平台也使得更多玩家可以玩到本作。9日的和风大作《胧村正》自不必说,PSP上同天发售的《战国BASARA 战斗英雄》,正好承接了前段时间PSP游战的空白,对战+合作主题的本作又会再添不少

少联机种的游玩时间。另外周二还有《新世纪EVA钢铁的女友》的PSP版上市，虽然不知道现在还有多少EVA铁杆存活，但经典就是经典，只要出游戏就必然会有人支持，何况现在当年土生土长的宅男老客相当名称，值得试之。月中，两款超级大作的试玩版分别帮自己的保释问世，不管是《最终幻想13》也好，还是《怪物猎人3》也罢，都是顶级冒险的宝物，为了这个破费银子买正版的也会有人存在，没办法，谁让咱如此会赚钱呢？作为FAMCOM的你，就乖乖地闭嘴好了。



游戏新闻眼

游戏新闻眼,洞察游戏天下!最全面的报道尽汇于此!



传说新作三连击!《TOV》跨PS3
PSP《TOVS》、Wii 全新作《TOG》

本刊讯 不来则已，一上来三，NBG 同时公布了三款《传说》系列的新作。

原本作为X360独占作品的《薄暮传说》，本次终于也跨平台登上了PS3，新增了一个全新的可使用角色——萝莉女海盗帕蒂，由斋藤千和担任声优，同时电影版动画也在制作中。

对应PSP的《VS传说》是四人乱斗形式的3D动作游戏，家用机掌机的各代《传说》系列角色都会参入其中，该作预定今年夏季推出。

对应Wii的全新正统作品副标题为“Graces”，即为新作的主题“守护”，人设是猪股睦实，主人公是一位叫阿斯贝尔的18岁青年，是一名边境领主的公子，新作将采用焕然一新的战斗系统，预定今年冬季发售。



初代《寂静岭》将于Wii上重制 新版将重新架构剧情与游戏方式

本刊讯 心理恐惧流(寂静岭)的新作又来了,这次登上的是从未露面过的Wii平台,奠定系列经典地位的第一作会以重制的方式再现,或者说,这是一款完全新作。

根据KONAM 官方的情报, 这款新作名为《寂静岭 破碎的记忆》, 主人公依然是一代的主人公哈里·马森, 但W 版不会完全按照PS版的游戏结构来走, 很多原作的要素会以新的方式得以展现。玩家在游戏中会有比以前更高的自由度, 一些特定的地方可以选择与以前不同的路线, 来达成与之相关的不同结果, 整个故事也不

是单一的路线，会有若干选择分支让玩家来抉择，每次也影响着接下来的剧情发展，游戏的模式也和以往的作品很不相同，例如游戏方式进入寂静的方式都相对很特别。同时，制作方还确认了本作将应用到VR的体感操作，会带来更加充满代入感的恐怖气氛。目前游戏发售日未定，游戏的全新体感操作，能把《寂静岭》这个恐怖老品牌发挥到更高的高度吗？



2008年度日本市场状态报告 总体均呈下滑态势X360反升

本刊讯 日本Enterbrain公司最近公布了日本地区家用游戏市场调查报告,结果显示 整个2008财年内,日本市场软硬件均呈现出了下滑势头,综合规模约为2007年的81%。

本次市场调查从08年3月31日至09年3月29日,其中零售市场规模为2315亿元人民币,同比增长了31.74%;批发规模为27.91%,软件规模为3209亿元人民币,同比增长了35.94%日元减少10.7%,总体合计同比减少18.4%。只达到了去年软件规模61%的水平。基本上所有的硬件与软件产品都有下降趋势。销量最高的NDS也才只出了81.93万台,而X360和同比去年产品增幅增长了大约90%,达到了年度39万8633台,这也体现了硬件和主机PC产业的刺激效应,而PS3和W的年度软件销量分别为98万和225万,其中W主机在PC基本计已经超过了75万。年度硬件方面,除了PACOM的《怪物猎人P2G 灾厄大陆的后续冒险》不包过去年3月31日之前售出的(占据一席之外,销量最高的四个中4个皆被归入这类软件收藏品中,销量最高的《口袋妖怪钻石 白》凭借23万72336套的成绩占据了头把交椅,而07年发行的《Wii F1》则仅用150万的成绩证明了它的长热实力。



X360用体感遥控手柄赫然发布 使用微软专利意图开阔体感市场

本刊讯 Wii的成功让很多人心痒，关于PS3和X360的体感控制器也不知传闻了多少个版本，而今天，对应X360的体感手柄终于正式发布了，且先看看这东西到底如何。

这款整体造型和WinBox控件非常相似的产品，并非微软官方的产品，而是 名为WinBox PDP的公司开发的第一方外接周边，但因为使用了微软 旗下无线接口芯片制造工艺，因此也可以视为官方授权产品。这款新控制器正式全称为“Gemetrak Freedom”，运用超声波传感器和三维自动加速计结合的方式实现体感的操作。该手柄使用两个传感器，一台主机可支持4个该手柄同时运行，开发人员称该手柄可以精确地感应XYZ轴独立方向的微细运动，会比Wmoote和PS3六轴拥有更灵敏的操作。PDP同时为这一手柄配备了一个名为“橡皮球”的对应游戏，与手柄相搭配使用。预计售价为70美元一套，目前相关报价显示，该手柄将取得更为广泛的游戏支持，这也是重要的



HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●MMV公布了其Wii平台的RPG《星光幻想曲》的新消息：本作将由音乐大神宫田康典担任游戏作曲，将为游戏中角色配音的两位女声优牧野由依和加藤英美里，也开始在官方网站上演出由她们主持的广播剧《Love Music Hour》。

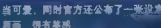
●根据统计,于今年2月25日发售的《杀戮地带2》全球销量已达132万本,而于去年11月7日发售的X360《使命召唤4》销量已突破100万本。

● SCE宣布，《小小大星球》的线上社

区已经拥有200万名注册用户,玩家自
制关卡数已達到72万个以上。总游玩
次数达1亿2600万次。游戏的销量在
发售5个月后就达到不下100万。游戏的
销量甚至超过了PS3版。

●TRYFIRST公司公布了Wii平台游戏《危险空域》的发售日，该作将于10月2日通过Wii网络平台提供免费下载，价格为1000Wii点数。本作由TRYFIRST公司开发，游戏试玩。

●SEGA公布《VR战士》续作计划
《初音未来》OVA计划
提前预定本作的玩家，将会得到一个惊喜Miku的头头0166玩具，该偶由日本著名周边厂商Good Smile制作，外盒



●微软于4月2日傍晚通过Xbox Live对X360进行了新一轮的系统升级。玩

只要登陆Live就会自动下载更新程序并不复杂,本次升级修正了一部分游戏装备有时消失的问题,一些游戏不再需要补打即可取得成就,不过游戏之外并没有更新其他功能。

●SOE于4月2日通过PSN为PS3进行了平台系统升级,升级后的版本为2.2.700。此次升级新增了游戏中进行文字聊天功能,此外还在视频及网络等设置

●GAPCOM宣布将于6月28日发售《道
教修真》的PC版。这款游戏的主机版
育碧版家有《逆转枪战》的标志。
GOG。主机连带可搬游戏价格23.99
元和游戏通常版同时推出。



此处不留爷，自有留爷处！ 安田善已出任新角川游戏公司社长

本报讯 原TECMO社长安田善已从公司辞职已经有限时间，TECMO也逐步走出了被融资事件造成的阴影。而近日，这位因事件下野的原社长本人终于找到了新的高就职位。

角川集团于3月26日发表了成立新游戏公司的计划，为了促进集团游戏事业的优越，加强生产营销能力，计划将于4月1日正式成立新公司“角川游戏”（角川GAMES），由安田善已出任这家新游戏公司的社长。角川集团旗下拥有角川书店等多家事业公司，在产品开发与销售领域拥有很强的影响力。安田善已因为去年中旬担任TECMO社长期间，曾与首席制作人坂井信国因奖金拖欠之事闹翻脸，以至对簿公堂，在坂井信国愤而离职后，安田善已也因为此事负有其他多方面的因素，被迫辞去社长职务下野，在此后一直没有新的就聘消息。此次安田氏投入角川的门下，也算是找到了一个不错的归宿，下面就看他如何领导这家新公司在业界摸爬滚打了。



安田善已



创造与贡献！光荣脱靴魔合并 Koei Tecmo (KT) 株式会社正式成立

本报讯 Koei与TECMO公司于4月1日发布联合公告，于当日正式成立共同投资公司Koei Tecmo株式会社，两家公司即日起合并为一家经营实体，成为继SE、NBGI之后第二家游戏合并大厂。

Koei与TECMO曾于去年下半年宣布了两社的合并计划，并在9月进行了官方正式活动，本次按原定计划在4月1日正式实施。合并公司正式名称为“コーエーテックモホールディングス株式会社”，英文名“KOEI TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD.”，注册资本150亿日元，总部设在日本神奈川县横滨市港北区，社长由松原健二出任，TECMO的植原康博担任会长一职，横川阳一、横川惠子、阪口一芳等人出任常务董事等要职。合并公司今后将根据整体业务需要，制定运作方针，在董事会上属下的各大职能部门指示下，领导Koei与TECMO两个子公司进行联合式开发运作，力求“向世界范围内游戏人们的心”。从即日起，两家公司融合后的更多可能性，会在今后一一展现在我们面前。



30周年纪念作品全高达作品收录，继承前作风格 SD高达新作登陆PS2/Wii/SEED, OO参战

本报讯 NBGI公布了SD高达系列最新作《SD高达G世纪 战争》（SD GUNDAM G Generation Wars），同时对应PS2和Wii平台，新作将是一款收录UC、OO全系列的集大成之作。

在今天还能在PS2上看到G世纪系列的新作实在很令人吃惊，想必也是前作《G世纪 战争》销量与口碑不错的缘故。在官方公布出的悠长参战列表中可以看到，本次新作已经收录了几乎所有知名与不知名的高达作品，油桶TV动画、OVA、电影版、漫画、模型、MSV等超范围的作品收录。新作将把UC后的新世代高达作为主要元素，G、W、X、T、A等均有收录，人气作品的人气高达SEED系列和其后传作品也都完全收录，此外刚刚热播结束的《高达OO》也将首次参战，剧情、机体、角色都会有最为出彩的表现。新作战斗画面采用了和《G世纪 战争》一样的高帧率3D动画画面表现方式，流畅的战斗与

魄力表现方式值得期待，关卡中还会穿插高达的高素质CG动画，原作的观众们会感到很亲切。本作目前预定2009年夏季发售，价格暂未定，不知这次是否真的算是“PS2上最后的美食”了。



收录几乎所有高达作品的新作《SD高达G世纪 战争》



3A跨平台新作RPG 十倒计时时启动

本报讯 Tru-Ace公司最近在其官方网站放出了一条新闻预告，显示该厂正在推出一项新RPG作品的计划，并以倒计时的方式，向我们表达了这款新作的“内蕴感”。

和3A之前的两款X360独占RPG不同，这款新作页面下方明确标明着“PLAYSTATION3”和“Xbox360”双平台字样，也就是说这是一款双机和跨平台作品，淡蓝色透明玻璃的背景下，零零散散的雪花飘落下来，给人一种清凉、宁静、淡雅的感觉，画面上残破的建筑物有和遗忘一样的感觉，不过上面并没有出现任何人物，也没有任何真实意义的东西，因此也无法判断这是款什么游戏。以上画面到时的时间来推算，3A正式公布作的时间应该在4月10日左右，到那时我们就能够得知真相。

《北歐战神传3》？《无尽龙魂》？《星海传说5》？又或是什么新的原创作品？这些都很有可能，再多等一个星期好了，3A从未让我们失望过。



X360日本破100万 发展依然任重道远

本报讯 日本Enterbrain公司正式对外宣称，微软的Xbox360主机在日本的累计销量已经正式突破了100万台，历时三年零3个月，与此同时，SCE的PS3也达到了300万台的日本销量。

Xbox360主机于2005年12月18日在日本地区上市，比竞争对手PS3和Wii提早了一年成为新世代主机的先驱者。不过因于上代Xbox的失败影响，以及初期游戏风格取向等问题，X360在日本的销量提升并不理想，PS3和Wii上市后很快将其超越用在身后。如今，在日本微软Xbox事业主管泉水敏的带领下，经过不懈的努力，包括赢取第三方厂商支持及改善开发环境等，X360在年下半年开始，终于有了显著的提升势头，在PS3达成300万台之时，终于如愿以偿的完成了100万个里程碑。在全球市场X360销量大幅领先于PS3的环境下，极度排外的日本市场中能保持自身的一席之地，已经是相当的突破性进展，也是Xbox系主机在日本成功的第一步。

目前X360日本销量定位为100万1191台，今后在日本市场的发展，恐怕还会相当的艰辛，日本人的民族情绪和严重的排外思想，在将来非常长的一段时间内都会影响X360硬件和软件的销售，X360真要在日本获得成功，估计整个世代都要全套搭上。

HOTTOP GAME NEWS

新闻直击

- E3宣布《最终幻想》的PC系列初版，将于今年5月在VR的虚拟现实技术（VR）提供付费下载。这也意味着虚拟现实VC的第一部作品，目前该作品暂时只面向日本地区，欧美等地预定今年年内推出。
- 根据统计，3月28日发售的PS版《高达 战场之》，首日销量约为8.7万套，在近期PS2高达游戏中处于中等水平。PS2的《高达 战争》系列，是PS2与PS3平台销量最高的游戏，店铺销量突破60%以上。
- SEGA公布了NDS游戏新作《龙背上的骑切皇》，将于今年4月1日发售，价格1560日元。厂商同时还更新了这款游戏的预告片，公开了最新的动画影像。
- Takatomy宣布由著名动画师庵野秀明执导的NDS新作《勇者斗恶龙DS》，将于今年7月23日发售，价格5040日元。游戏采用和原作同样的故事背景，通过任务制来展开各种有趣的剧情。
- 地球PS3版《龙背上的骑切皇》首日销量只卖出1200份，经过了一周时间，该作首周销量也只达到了1800份。这款游戏有人认为其并不符合“勇者”的题材，导致了3年来的游戏销量低迷。
- CAPCOM在E3发布会上展示了《生化危机5》主题的特别打火机，其一是该作女主角Sheva在游戏中的标志性武器，重量达180度的“Shiva”子弹非常重，机身底部为黄色。黑色子弹，较薄的金属质感，另一款则为黑白配色设计，机身下部有金属质感的BSAA徽记，显得更加传统硬派。两款打火机预定4月下旬发售，玩家可以通过GAMCOM（R）购物网站进行订购。
- SE公布了将和4月16日的《FF7AFC》同时发售的三个超级跑车系列，第一是FF7系列作品的设定车，第二是超级跑车CG纪念车，第三是源于FF7系列的超级跑车《On the Way to Smile》。

FINAL FANTASY VII 10th ANNIVERSARY



大部分日本人已对游戏不感兴趣 日本玩家人口数量递减达600万

本刊讯 TGS主办方日本CESA协会最近进行了一次调查,针对日本地区3-78岁人群对游戏的看法和游戏进行了评估。结果显示,喜欢玩游戏的人数已经比三年前大为减少,比例换算人口数量已超过600万。

本次调查的规模在1000人以上,内容涵盖有关游戏软件和游戏兴趣爱好等多方面。从收到的有效调查问卷显示,只有28.4%的人表示自己喜欢玩游戏,比例不足三分之一。另外三分之一的人表示对游戏不感兴趣,且有其他更想做值得去关心的事情。玩家数量萎缩十分明显。在调查中,有大部分人认为家用游戏机除了游戏之外,还应该具有医疗保健、教育健身的功能。很显然Wii已经成为了主流意识形态。对于掌机,也有大部分人认为对比游戏,掌机更应该具备音乐播放、上网、数码摄影的功能。对于游戏数量的需求已不那么关心,甚至游戏已经不再是用户们的主要需求。另外,PC付款网络游戏的市场规模已超过游戏机网络游戏的67倍以上。

纵观本次调查的结果,日本入对于游戏的热情已经大不如前,早先热衷游戏的玩家由于社会压力逐渐对游戏失去了兴趣,转向更加直接现实的休闲方式。而90年代后出生的年轻一代游戏兴趣明显不如上一代人,且日本人口出生率下降也是导致这种现象的主因之一。



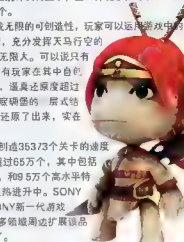
日本文化盛行的日本,年轻人的结婚率下降,人口降低,游戏产业的萎缩令人担忧。

《小小大星球》价值持续升温 玩家累计创造关卡量已超65万

本刊讯 PS3的《小小大星球》自去年底至今发售已有一段时期,不过其创作价值的过程却一直未有减退的迹象。近日根据统计机构显示,全世界玩家在《小小大星球》中原创的关卡数量已经超过65万个。

SECE对于《小小大星球》这款游戏无限的创造性,玩家可以运用游戏中的创作编辑功能自由设计关卡和角色造型,充分发挥天马行空的想象力,将游戏原本包含的内容扩充到无限大。可以说只有你想不到,没有你做不到的。曾经就有玩家在其中自制出了经典《魂斗罗》第一关的战斗场景,逼真还原程度超过90%,加上华丽的爆炸,炮台的射击,又原版的“层次感”结构,甚至各种枪炮子弹的弹道都还原了出来,实在是神作啊。

据统计,有超过193万用户以每周创造353.73个关卡的速度不断延续着这款游戏的生命,至今已超过65万个,其中包括35万个原创关卡,20万个分享道具关卡,和9.5万个高水平关卡。《小小大星球》的价值仍在火热进行中。SONY精心打造的该品牌已经相当成功,索尼第一代游戏品牌代言人的目标已经实现,下一步,多领域周边扩展该品牌是可以肯定的,SONY已经行动起来了。



韩元贬值停止PS3韩版出货 以防出口转内销扰乱市场秩序

本刊讯 由于最近韩元持续贬值,对比日元汇率大幅走低,SONY已经暂停了面向韩国市场的PS3供货,以防止韩版的低价PS3回流到日本,造成市场混乱。

金融危机导致韩元汇率不稳定是多方原因的。游戏市场虽然影响不大但货币问题是难以避免的。韩元近期在国际汇率比价的持续走低,已经严重影响了韩国的商品进口市场。作为韩国本土最近的PS3主要出口国,出口转内销现象几乎无法避免,最近已经有相当多的日本人跑到韩国购买价格低廉的PS3带回日本玩。甚至有人批量购入带回日本以相对高价出售赚取差价。日本PS3零售价约为4万日元,而目前韩版PS3折合日元只有3万日元左右,其中的价差高达25%,SONY因此对韩版出货的原因也可以理解,估计因此暂停供货等待韩元升值可以调整好市场价位为止。

SONY此举是正常的商业行为,不过对比任天堂前段时间在日本面临同样情况时,提高当地直售价格的举措,SONY显得更“冷酷”一些,直接就把销售给停了,恐怕也是不希望原本就已经很贵的PS3,因此再弄“价高一层楼”影响到其他市场。



智力开发看图画问答锻炼大脑 任天堂注册Wii体感新专利

本刊讯 任天堂公司最近在美国商标专利局注册了一项最新专利,并流出了一些概念设计图,其中我们可以看到,任天堂似乎将运用体感操作的新运用方式,来实现该领域更广泛的应用价值。

任天堂给这项技术称作“使用Wii体感操作的图形识别”,来实现即时图像识别”。也就是让玩家使用Wii的遥控器手柄,指向屏幕上的某个特殊图标,随即画面上的图案会根据玩家的指向操作做出相应的回应。配合其概念图来说,画面上的马里奥分别指向了1、2、3三种不同的动作,这时系统会向玩家提问“马里奥在做什么动作?”这时用手柄指向的图案,系统就会给出“正确”的表示,同样,屏幕上出现了一步的开发智力计划在你面前。

组不同的星星,玩家也需要运用指向功能对星星的数目才可过关。从这些概念图,似乎也是面向婴幼儿的智力开发软件系统,类似《脑锻炼》那样的益智游戏,以进一步扩大低年龄层的用户市场。

以此来判断,任天堂是准备将非传统游戏进行到底了,老少皆宜,大脑锻炼,智力开发,这次又来了看图问答,估计下一次就是谜题寻宝了。从另一条新闻中我们了解到,任天堂游戏认识人群像的“健康娱乐”观念已经非常成功,几乎已经改变了玩家对于游戏的认识。非传统游戏已经非主流变为主流,照此发展下去,也许不用多长时间,传统游戏就会成为边缘化产物;现在已经有这个迹象,北京最近的一项品牌调查中,任天堂就是游戏类的代言人,社会的主流意识即会偏向于任天堂式的游戏娱乐,真不知道这是否可以称为游戏界的悲哀。



运用遥控器来查看问答,任天堂下一步的开发智力计划在你面前。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

- CAPCOM宣布定于3月28日正式发售的《生化危机5》新游戏模式下,将于4月8日开放,官方称该模式是“技术上的问题”。
- 微软最近宣布,将今年圣诞节的游戏开发提供一套专用X360主机,采用蓝色的整体设计风格,包括手柄。此台开发专用机的主机还内置了USB接口,是市面上最新的普通X360的替代品。
- CAPCOM公布《生化危机5》的发售日。游戏将在3月28日发售,价格7340日元。
- 任天堂宣布,截止今年3月28日,NDS日本国内累计销量已突破2000万台,包含海外。NDS系列掌机日本国内销量已达到2800万台以上,其中NDS的945万台,DS Lite的202万台。
- EA日前公布了其经典赛车游戏新作《极品飞车13》的发售日。游戏的发售将在今年9月17日发售。美国版的游戏将在9月22日,同时还有PS3/X360/PC平台,由Slightly Mad游戏制作,Beige发行,制作人Michael Mann及EA Games Europe高管Mark Soderlund联合制作。力求打造该品牌的全新境界。

●来自GameStop方面的消息,美国地区NDS的销量已达到了里程碑,销量不断上升,预计正在发售的游戏销量将达到2800万台以上,其中NDS的945万台,DS Lite的202万台。

●来自GameStop方面的消息,美国地区NDS的销量已达到了里程碑,销量不断上升,预计正在发售的游戏销量将达到2800万台以上,其中NDS的945万台,DS Lite的202万台。

●来自GameStop方面的消息,美国地区NDS的销量已达到了里程碑,销量不断上升,预计正在发售的游戏销量将达到2800万台以上,其中NDS的945万台,DS Lite的202万台。



官方下载任务必是未来的趋势!

在业界通常都有哪些骗钱手段呢?比如炒冷饭推出复制重制版作品,还有KOEI的拿手好戏,推出大量的资料片——《战国无双》系列、《御城》系列……随着次世代主机的功能越来越丰富,多形,其附加的功能也越来越强大,近年来官方通过配信来提供各种游戏的补充资料或追加内容,虽然现在部分游戏都是免费配信,不过按这种趋势,以后肯定都是免费下载了。

BANDAI, KOEI从《高达无双2》开始向玩家追加新的任务关卡,其中都是高难度的挑战,不过由于《高达无双2》本身所设计的奖励要素和关卡胜利条件就有缺陷,所以在新追加的关卡里玩家受到下载内容的乐趣,官方的配信不会一次将下载内容全部放出,而是一周一周的按一波波的放出,这样能让玩家们持续



!官方配信蕴藏着巨大的商业潜力,相信在不远的未来,这种形式会成为主流。

关注一款新作,从而延长游戏的耐玩性和生命力。比如《真·三国无双联合袭击》,KOEI已登录了5家下载,这次顺来的是KOEI和日本业界大团体合作,其下数任务都是以《FAM通》、《电击PS》的原创剧情融入无双的剧情之中,例如第一次配信任务中的“ポリタンを救え”这一关,剧情是华雄等人绑架了《FAM通》的主编“ポリタン”,玩家将救出被绑架的编辑。

以后官方通过网络来配信游戏,就能更好的避免盗版游戏的猖獗。将一个游戏拆开来卖,首先通过光盘来销售游戏试玩部分,故意保留部分隐藏要素在追加的任务里,不过很多游戏应该是将全部内容都放到游戏光盘里,下载只是一个解锁环节。例如《生化危机5》就通过追加下载的方式来提供在线联机对战模式,这需要通过PSN和XBLA提供下载内容,售价分别为250日元 (PS3) 和180微软点数 (XBOX360),其中XBOX360版本必须拥有金会员资格。PS3和XBOX360的奖杯和成就是能证明玩家

成绩的系统,PS3的《无双OROCHI Z》是无双系列首次采用奖杯系统的作品,但在《生化危机5》配信的对称模式中,并没有在游戏中存在游戏模式的相关内容。

还有PS4的《世界传说:光明神话》,近日又有新的免费配信下载,这次下载内容提供了新的任务和新的道具,有太鼓达人扇子、伞、笛等等。这种追加稀有装备和道具的配信也是吸引玩家的一个重要手段。当然,通过追加高难度任务来取得稀有装备才是最具有吸引力的,最高难度任务追加,还有《怪物猎人2G》,这个作品也追加了不少特殊任务,打怪物都是稀有怪物,能获得稀有素材。去年SEGA推出的《战场的武士神》在半年后就追加了下载要素,将游戏本身提升,新增了新武器“射击”与“索尔贝利”新武器“共”是以游戏本篇中的敌方角色索尔贝利为原型的剧情本,玩家在新增关卡中操作帝国军攻击由利比亚所防守的“基尔兰德要塞”,像这样增加新的游戏内容,甚至能操作游戏中的反派势力,其实也是一个吸引玩家

的方法,毕竟能图个新鲜感,之前的还有PS3官方配信的P5游戏模组,任天堂利用配信功能发布《口袋妖怪》的种蛋等等。

按现在趋势发展下去,看者不管是蓝光还是所谓的高清都是被淘汰的产品,网络下将会成为便捷的取游戏的方式,拥有一个巨大的存储空间,加上一堆经典的游戏数据就是王道,只要主机的所有部件都够高就行,官方直接会将数据送到你的存储器中,限定D,单机单人使用。这样节约了大量的成本,游戏的售价也能便宜不少。

「能か如く3」エクストラコンテンツ配信決定!!

「能か如く3」エクストラコンテンツ配信決定!!

「能か如く3」の追加コンテンツとして、以下の3つの DLC が決定しました。

- ・DLC 1: 「能か如く3」の追加コンテンツとして、以下の3つの DLC が決定しました。
- ・DLC 2: 「能か如く3」の追加コンテンツとして、以下の3つの DLC が決定しました。
- ・DLC 3: 「能か如く3」の追加コンテンツとして、以下の3つの DLC が決定しました。

从世嘉勇创吉尼斯低俗游戏纪录说开去

吉尼斯世界纪录,估计差不多所有人都该听说过这玩意儿吧,这些纪录般与游戏交界很有交集,然而最近过了 20 项与游戏相关的吉尼斯世界纪录,“历史上最低俗的视频游戏: Most Profane Video Game in History”,很遗憾,似乎不是什么值得夸耀的事情,而且貌似“续杀”者,正是世嘉前阵子在 Wii 上发售的射击游戏《死亡之屋:赴尽杀地》。

史上最低俗的视频游戏

“死亡之屋:赴尽杀地”是 Wii 上的一款模拟枪战射击游戏,该系列之前的几作在排行榜上都有不错的表现,本作于今年 2 月 12 日正式发售,结果被吉尼斯认证成为“历史上最低俗的视频游戏”,具体原因是在游戏的对话中,“f-bomb”在不需要的时候说“fuck”并出现过 169 次,大约占游戏总对话数量的 9%,被吉尼斯游戏认证经理 Gar Davies 称:这种纪录的分类之前有电影、音乐、和电视节目出现过,但是现在“死亡之屋:赴尽杀地”成为游戏中的第一个。可以说来,这款游戏被认证成低俗正是区区在低俗制作的,如今看到自己



负责攻略的游戏被“授予”如此殊荣,感觉实在是滑稽的。说到游戏本身,小编自己倒还真没太在意流程中一共出现过多少句英语“国骂”,可能是本主手于爆火的缘故,不过印象中似乎确实有这么回事,领军至少也算吧。话说回来,我倒是对于游戏对低俗了这些英语国骂之外的多义词记录感到,虽然大多比较“暗”,不过听上去还真像那么回事儿。

“这个嘛,我们以此为荣”

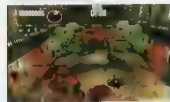
被说吉尼斯多算是件员工们会发奋图强发这种纪录也算是个事儿,不过更让人叫绝的是死亡之屋游戏制作人在得知此事后的表示,据本作制作者 Jonathan Burroughs 表示,“这种荣誉让人羡慕是当之无愧,因为它代表你的一面之作是不成熟和不负责任的人们,人们会对此表示讽刺或是鄙视,然而

就游戏本身来说,我认为这种不成熟是完全有必要的。模仿 B 级枪战电影在游戏中说脏话是开发商 Headstrong Games 开始我们定下的目标,我很高兴我们不仅达到了这个目标,而且还不小心就创造了世界纪录。”

正所谓“大言不惭”,谁也得不住”,人话都说到这个份上,免不了让那些看客笑话的人很无语。不过我倒也不是什么话也没说,因为从游戏发售之前的动向来看,他们还是因为以此为目的进行制作的,下面摘录几段——因为本作是 Wii 量身定做的,你们设计了什么使其不同于传统的街机游戏风格?因为不会披露在街机的厅里供那些 7 到 8 岁的孩子们玩,所以我说,赴尽杀地的故事会由非常非常多的血腥、暴力等要素构成。我们给了自己非常大的自由去制作,确保其能获得 W 的评级。

有什么样的例子能够说明在赴尽杀地中会有更暴力更血腥下的内容?答:街机更受到公共环境的制约,你必须对人群上卖出的东西负责,因为有很多人都会买过。所以街机版要加重,展示出的画面也经过特殊处

理。但是作为家用机就不一样了,我们可以为观众提供最豪华的乐趣。另一个例子可能会是赴尽杀地中使用的语言,我们使用了大量的粗俗词汇来传达标题的风格和品牌的概念。不是每个人都能从中发现乐趣,但本作确实不是期望在商场街机厅中受欢迎的游戏。



人家是玩了 17 年“W”17 岁以上”的年龄分级要求的“反 W 暴暴”,那就干脆可造吧。意图也很清楚,这是款低俗的游戏,本来就不是为了迎合所有人而制作的,何不干脆做有个性点,做成一款成人游戏,请不要想歪了。话说,最近这类型游戏还是不少,其中的“典型”,除了赴尽杀地之外,《疯狂世界》也是类似的例子,后者强调的是极度的暴力,尽管这类游戏近些年本就有泛滥的趋势,但如今能够在业界严格审核下的存在,似乎代表了某种趋势。

疾风流言帖

Vol.31

恰逢今年的GDC 09，最近的世界消息多半都与其有关，各种渠道来源的传闻也都飞得满天都是，不过事实真相真的并没有多少，不过，今年的E3展已经提前，确定为6月1日，这个爆料大场相信玩家和厂商们都已经等不及了，现在，就来摘那些飞来飞去像纸片一样的传闻，到底能有多少在E3上被证实吧。

□文/魏旭

70 Wii将升级为双65NM? 改变散热设计减少功耗

据本月初传来的消息，任天堂将在今年为Wii主机设计一款全新的CPU，全面升级为65NM工艺，提升性能的同时，还于散热方面做了新的设计，减少功耗。

Wii的PowerPC CPU和Hollywood GPU，分别是IBM和AMD的产物，任天堂的CPU，则是和AMD合作，由AMD设计，任天堂定制。目前已经采用65NM工艺的AMD产品，已经采用65NM工艺，任天堂定制。目前已经采用65NM工艺的AMD产品，已经采用65NM工艺，任天堂定制。

30 求职网站招聘启事 《王牌空战》PS3新作

日本的一家求职网站最近出了一条招聘启事，其中的一条是招聘《王牌空战》PS3新作的开发人员。这条招聘启事中，提到了《王牌空战》PS3新作的开发人员，并提到了一些招聘条件。

90 末世霸主PS2降价 清仓处理不足100美元

索尼最近宣布，将在北美地区对PS2主机进行大规模降价，以清理库存。降价后的PS2主机，价格将低于100美元。

60 PS系列海量流言传闻目指E3 PSP降价旺在线龙骑士传说

PS系列游戏一直是游戏界的热门话题，最近更是传出大量关于PS3和PSP的流言。包括PS3的降价传闻，以及PSP的在线游戏功能等。

40 X360最强超大作《光环4》正式公布! 地球舞台上演人类最后一战! 你还等什么?

微软最近正式公布了Xbox 360平台上的最强超大作《光环4》。这款游戏将带领玩家进入一场史诗般的战斗，为人类在地球上的生存而战。

我们正在考虑失落星球2跨平台问题 全球经济环境下游戏业还比较安稳

《失落星球2》的制作人表示，他们正在考虑游戏的跨平台问题。在当前全球经济环境下，游戏行业仍然相对安稳。

我们的跨平台游戏开发已经处于落后 北美工作室是为了迎合欧美玩家需求

SQUARE ENIX的游戏开发负责人表示，他们的跨平台游戏开发已经处于落后状态。北美工作室的开发主要是为了迎合欧美玩家的需求。

街霸4证明了我们的平台更有钱途 希望X360的FF13也能比PS3卖得好

《街霸4》的成功证明了Xbox 360平台具有更强的市场竞争力。制作人希望X360平台上的《最终幻想13》也能取得类似的成功。

《生化危机6》可能需要8年时间制作 希望尽量可以用4年搞定时，我希望

《生化危机6》的制作人表示，这款游戏可能需要8年的时间来完成。他希望游戏能够在4年内完成，以便及时推出。

OnLive——不用主机玩游戏的新网络时代

想玩当今最高水准的游戏，最起碼的硬件条件，就是拥有台高配置的电脑，或是一部次世代游戏主机。但随著计算机技术日新月异，效果越来越高的游戏要越来越高的硬件配置支持，不断更换换代所带来的高昂花费是否令你困扰？这种绕道的无奈或许能让你困扰着每一个喜欢游戏的玩家。但你是否也想过，完全网络化的时代将把这种传统观念，彻底网络化的游戏将不再需要你的电脑或游戏主机来支持，只需要几根网线。就能玩遍世界上所有的好游戏，这就是所谓的“云计算”。

引领游戏的革新

美国最近公布了一项新技术，以及将之实用化的概念：“OnLive”，运用云计算方式来实现游戏的联网式运行。简单地说，就是玩家通过手柄将自己的操作上传到游戏服务器上，服务器通过运算生成相应的视频影像，再通过网络把这段影像传输回玩家自己的显示器上，并且是超低延迟完成这一步骤。就像是玩家在用自己的电脑来玩游戏一样。不同的是，你不再需要高成本的硬件，你只需要一台能播放视频的电脑和几根网线而已。



▲在GDC上，这场革命性的游戏也引起了不少人的关注，预知未来期待

聪明的读者或许会问出来了，这种创新的运行方式并不是运行在你自己的电脑上，而是在游戏官方的服务器上，你只需要插好网线，上网找到自己想玩的游戏，按STREET键开始就可以了，既不需要下载，也不需要安装，更不需要担心电脑的内存是否扛得住，只需要安上APPY就可以了。更爽的是，游戏在推出之后进行的各种更新，比如新的追加模式、追加地图、BUG修正补丁等，都不需要你去操心，这些该修的东西厂商自己就在服务器上更新了，你下次联网的时候就会直接享受到最新的乐趣。完全最网络一体化的游戏体验。

这项技术网络传播的一大特点就是，你完全不用考虑自己的配置如何，只要电脑不是特别烂，有几根网线和一网络连接，你就可以尽情的享受最新最

高端的游戏，而且因为这种游戏方式不是的靠操作手柄，而是直接操作游戏电脑，因此无论是Windows或Mac还是其他什么操作系统，都能实现这种无阻碍的游戏方式，甚至早于08年推出的超频笔记本，都能使用这种方式来玩游戏。孤岛危机 这样的游戏，众所周知这种笔记本的配置3D运算能力极其强悍，孤岛危机 也没有推出过对应集显操作系统的版本，但就是用了OnLive的福利，下拉到了原本相差十万八千里的软件运行商。

带宽，还是带宽！

看到这里，你一定认为这是非常美好的事情，再也不用自己的硬件担心了，但凡事有利必有弊，这又牵扯出了一个新问题——网速。这个概念的实



▲新游戏在成千上万用户的庞大数据量，对服务器的要求可不是随便说说而已

现从始至终都是架设在网络与联网这个前提下，玩家无数数据服务器服务器再把它算的秒秒钟送回来，这就需要极大的带宽来支持，国内贫民级的人带宽就完全不用考虑了，而就算是欧美发达国家的网络环境，要实现也很困难。

OnLive公司有设计师在介绍这项技术时也谈到，如果用户拥有15M的带宽，基本可以实现传送W级别的游戏画面，但要真正达到PS3和X360的高水准的画面，至少需要4M以上的带宽才达到最基本的要求，要真正实现无延迟传输，估计10M以上带宽是不够的。这个标准在北美中等家庭中都是无法承受的，就算服务器提供这么大的带宽给个人，所需要花费的网络费用也远远超出了心理预期。具有这份情怀，还不如加个中高端电脑来买台游戏机划算。况且，能提供如此庞大工程量的服务器也不是说找就能找到的，技术和时间，我们还需要等待，等待OnLive的游戏真正实用化的那一天。

□文/超熊

“金砖四国专用机”路在何方？

在今年的游戏开发者大会（Game Developers Conference，上有一个引人注目的消息，巴西的Tectoy与Q&Q公司正式公布了新世代家用游戏主机Zeebo，预定于4月首售在巴西市场推出。这台机器的规格比较特殊，没有很高的配置，没有很强劲的性能，甚至没有实体的游戏软件——这个主机的游戏都是通过网路购买和下载的方式购买的。玩家不需要跑到游戏店去买，只要把主机接在网路适配器上，点一下购物频道，直接到游戏厂商的服务器下载游戏的完整版。对于现在徘徊在PS3、Xbox360与Wii的次世代浪潮中的玩家来说，这台主机缺乏动力。但是该主机的开发者却表示出强大的自信，他们对此媒体宣称：我们的征途是“金砖四国”。

所谓“金砖四国”（BRIC）指的是巴西（Brazil）、俄罗斯（Russia）、印度（India）和中国（China），世界上四个最有经济潜力的国家，其中俄罗斯是衰落之后被复中的发达国家，其余三国都是发展中国家。对于游戏业来说，这四个国家有着共同的特点：经济发展快，游戏市场规模巨大，消费者购买力有增，盗版与仿制品产业、玩家消费观念与发达国家的玩家迥然不



▲金砖四国上对于主机市场

同。尽管金砖四国的经济有可能在未来40年之内成为主导全球经济的重要力量，但是因为这些国家的人均GDP尚在一个较低水平，像西方国家一样的正规游戏市场难以在短时间内形成，游戏业在这些国家长期得不到健康的发展，这是由这些国家的现实条件所决定的。

不过，没有正版的市场不代表商家不能从中获得利润。实际上正好相反，这些国家游戏人口的增多是不受经济条件限制的，随着全球化的发展，游戏机也成为一件全世界玩家都能接触到的玩具。当人们的经济负担能力达不到正规市场要求的时候，盗版和水货就会充斥这些市场。而这里的游戏商人在销售未经授权的游戏游戏的时候，一样可以获得巨大的利润，这就形成了“一个市场是游戏业界人士难以理解的局面，令所有的是，但是没有买你的东西，你也不能

从中获得更多的好处。

在这种情况下，对于巴西这个南美国家的游戏公司就有了自己的打算。这些地方的市场之所以打不开，究其原因无非是人们的购买能力有限。既然如此，我们用手套逼迫高端，只要用以前的技术生产一些大家都能接受的产品就好了。游戏的面面俱到要求太高，销量也未必会多大。“落后技术的平行应用”这一法则同样，既然技术无用，那么我们就只好用贵，而且生产出来的东西往往比老任便宜。何苦无法占领市场？在这种开发理念的支持下，zeebo隆重登场，成为09年的新主机。

从商业角度来讲，zeebo的设计概念没有太多的问题，而且许多游戏公司也对此主机产生兴趣，并且打算替它开发一些游戏。但是这台主机究竟能不能取得预期的目标，还是一件值得讨论的事情。首先，金砖四国虽然经济落后，但是在游戏市场流通的速度上并不比其发达国家的慢，每年世界各地的各种展会的新闻都会在这一时间传达到这些国家玩家的耳朵里，他们也已经不能相信那些高速公路来形容了。在这种环境下，低端产品与流行主机之间的反差会使很多玩家对这些机器不感兴趣，而游戏软件

的无实体销售方式要求玩家们必须上主机机，这就造成了一个比较尴尬的局面，自己花钱上网的玩家，一般来说也有能力负担主机和游戏软件，甚至PS3这样完全防盗版的机器也不是不能接受。现在即使在国内玩PS3的人也不在少数了，而不上网的人即使买了主机也放不了游戏下载，难道买了机器之后只玩自己的5个游戏？仅仅从这一点来看，这台主机出现的时机就不太恰当。发展中国家玩家的钱包，有钱的可以买高次世代，没有钱的也可以买前代世代的机，手头再紧一点的，大不了可以买山寨游戏机回家玩。像zeebo这样两头不沾的机器，想要在世界游戏市场闯一块属于自己地盘，并不是一个容易的事情。

□文/浪子



“中国是在金砖四国经济潜力的‘金砖’”。

PS3中文版《大蛇无双Z》暑期上市

汉化专递

EXPRESS CHINESE

台湾光荣最近宣布,3月12日发售的PS3动作游戏《大蛇无双Z》现确定将于暑假在台推出中文版。光荣近几年来似乎基本就是在靠无双系列谋生,大蛇无双系列则是乱斗之皇,以魔王远吕智创造出的异次元世界为舞台(或者说是由头),三国无双系列与战国无双系列武将将汇集一堂的动作游戏系列。PS3版《大蛇无双Z》是本系列登录PS3平台的首款作品,完整收录了《大蛇无双》与《大蛇无双:魔王再临》前后两代的内容加以强化、追加新角色与新内容,本作中战斗中出现的敌人数量达到《无双》系列之最。具体发售时间尚未公布,游戏预定价格为1950新台币,约合人民币510元左右。



一本作的台版含中文版本,定今年暑假期间上市。

以测试版为主的PSP汉化游戏

最近PSP上共发布了三款汉化游戏,其中只有《智代后记 美丽的生活》是基本完善的,《德比赛马时代》与《新天降 混沌世5》都只是汉化测试版,较为不完善。

《智代后记 美丽的生活》是一款GAL GAME,本次汉化移植自PS2版汉化版,受众较小,一般玩家可以不予考虑。《德比赛马时代》由于是在愚人节当天放出,赶了个下道,因此仍不完善,这个是很久之前发售的PSP游戏了,汉化作者表示“是一边一边汉化的,肯定有不对的地方,为了保密不保留,平假名全都是盲生的名字,几乎没有翻译。”《新天降 混沌世5》为系统汉化版,而且据说是“发完就平不管理”,汉化部分包括道具、装备、物品说明、职业以及其他系统说明文字,未汉化部分包括图片、人名、

游戏名称	汉化程度	汉化组
智代后记 美丽的生活	基本完善	OC-GAL中文小组
德比赛马时代	汉化测试版	有点乱,大能等个人汉化
新天降 混沌世5	汉化测试版	PSPCN汉化组

剧情以及个别可能遗漏的地方。本次汉化版仍有较多不完善的地方,可惜看样子是难有后续完美版放出了。

浅谈汉化中的不可翻问题

(接上期)前文已经提到,碰着国家古老文化的语句,往往都是不可翻的典型。例如日本的国民RPG勇者斗恶龙系列,这个系列可谓是涵盖了太多的日本文化,也是为日本人量身定做的游戏,抛开我们国人不说,即使在欧美,该系列也不是怎么受欢迎,其中多少要归根于游戏里蕴涵着太多本土文化,外国人很难接受的缘故。

这里我就拿前不久DS版DQ4为例。本作的台版中官方并没有翻译同伴对话部分,而是直接删掉了,说明官方自己也承认巴诺的对话不可翻。玩过该游戏的朋友应该知道,游戏中有一段剧情是为了获得天空之盘,而请出蒙巴巴拉剧场的小丑巴诺去说笑话给史丹普拉国王听。然而熟悉日文的小伙伴应该能看出,这个小丑巴诺说的话是利用日语里面的语音引出的类似中国的歇后语之类似句子。比如DQ4第五章史丹普拉城主线里有这么个句子:“このはがねの剣には 出がねえ。”这句话字面上翻译成中文,就是这把钢铁之剑没有牙。在游戏中突然蹦出这么一句话出来很让人捉摸不透。其实,会日语的玩家完全可以分析出,这句话,是“はがね(钢铁)”和“出がねえ(没有牙)”个单词在日语里面谐音。因此,这句话隐含的素材就在这里面。

当然,我们的母语又不是日文,也理解不到句子里面所隐含的意思。遇到类似的话,肯定就头大了。再举个例子,还是史丹普拉城主的主线。“木と牛の間に 折とう師がゐる。”这句话翻译成中文就是树和牛之间有一个折师。玩家们遇到这样的句子肯定又迷糊了。从日语角度来分析这句话,“木と牛”发音为“きとうし”,而“折师”发音为“きとうし”。所以,这句话里面树和牛与折师谐音了。类似这两种情况在游戏中出现不下于一次。所以,翻译这种不可翻文本无疑给汉化工作者带来了困难。

□文/一狼

十数款作品发布,NDS汉化大爆发!

在经历了近一个月的沉寂之后,NDS汉化游戏终于华丽的回归,本期一共有十款汉化游戏发布,详情请看右侧的列表。

其中机战Z发布的是“简繁1.1汉化最终版”,完善内容包括:1、修正部分KUSO剧情;2、从大众提交的意见基础上处理了错别字与语病,但战斗对话少几个日文尚未删除;3、战斗对话进行了一次润色;4、修正一处死机BUG。

由ACG汉化组发布的《机战OG外传》的汉化版早在游戏刚发售不久就已经立项了,但由于人手不够,又是刚刚接触到机战相关的题材,进度一直上不去,一直拖到现在。但是有不少名词采用的是音译或者有机地瞎编。

游戏名称	汉化程度	汉化组
玩具店大亨	基本完善	座座,西的蜜
机甲战士 机甲战士 机甲战士	基本完善	GV胜利汉化组
太空侵略者EX2	基本完善	pluto, PKZer个人汉化
勇者斗恶龙 天空的冒险	完全汉化版	天知汉化组 & ACG汉化组
冰上公主	基本完善	APEX汉化组
必杀功夫 汉字龙	基本完善	打蛋蛋汉化组, wyl个人汉化
红桃DS	基本完善	☆真☆的☆推☆到☆美☆男☆汉化组
超级机器人大战OG 无限边境	基本完善	ACG汉化组
120日元之老	简单中文配音版	官方
超级机器人大战W	简单1.1汉化版	座座

汉化轶闻: HALO3 的中文化语音制作

(最后一战3)是首款包含文字以及语音都全面加以中文化的Xbox 360游戏,由于不仅需要文本



汉化,还得进行语音方面的全面汉化,因此工作量还是很大的。本作总字数约13万,不过光是音效等素材高达32492个之多,而且没有参考影像文件或游戏画面可以对照,连上下文先后顺序都不知道,整个中文化的开发制作可说是相当艰巨。

将语音加以中文化的中文配音工作也是异常艰辛,游戏的语音不只份量庞大,而且其中还包含了许多怪腔怪调的怪腔语音,这些语音都必须分别录制“原音”与“特殊发音”并将两者合成方能产生,不自然的特殊发音对配音员喇叭来说是一大考验。

↑最后一战3是文字及语音都中文化化的作品。

经典回顾:《命运传奇2》

提到PS2时代的经典中文游戏,有一款作品是无论如何都不能错过的,那就是NAMCO在PS2上推出的《命运传说2》——本作在台湾地区发售的繁体中文版官方名称为《命运传奇2》。

本作的素质就不用多说了,精致丰富的剧情安排、令人难忘的角色、爽快感十足的战斗系统等等都使其受到众多传说玩家的喜爱,游戏的繁体中文版于2003年9月14日正式发售。另外,整体战斗质量非常高。完全是由对宿命系列爱不释手的游戏玩家负责所有文字信息的翻译。不但要令人于第一时间立刻了解讯息的意义,更要给玩家一种自己真是已经走进了这个世界,成为了一个憧憬被称为英雄的父亲,希望有一天能成为英雄的少年“凯伊路”。这款繁体中文版的宿命2实际相当之高,她绝对是中文游戏的经典之作!



期末烤场!

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。同时被选中的读者将会收到本期烤场的大礼一份。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的原因，我们会在次期本栏目与你互动，同样有礼品赠送。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。 ■曹楠 熊能块

本期问题：中国的游戏市场还有希望吗？

本期问题策划：福建 陈涌



关于这个问题嘛……

BY:北斗

大概仿照似乎好像也不是完全彻底没有那么一点点可能。说实话这实在是一个“老掉牙”的问题，只是这么多年来都难有清晰的结论。PS2时期大陆行货版60009的正式发售，再加上同时期神游公司创立后一系列行货手机的发售，这是行货游戏主机的黄金时期，可惜，到了如今，一切早已成为泡沫。

最近索尼亚洲区负责人安田哲彦在接受采访时提到了他们准备退出中国大陆市场的打算及原因。“大陆市场主机有真盗版率很高，都支持盗版游戏软件。即使在台湾，盗版现象也很多。另一方面，这些年来我们虽然尽力配合中国国内的各大型游戏展会和交流活动，但中国政府的法律还是挡在了我们面前，没有任何收获。所以我们将中断中国游戏市场的展开，而转向印尼等国家。”

说到底，最关键的问题就是两点：一是盗版的泛滥，二是政府相关部门的态度。前者在可预期的将来也许看也会有明显改观；后者……咳，咳，总之以上两点没明显改观的话，再加上经济危机的大背景，上面的答案已经是比较乐观的了。



破罐破摔，在中国行货=水货！BY:七耀

现在的中国电视游戏市场是什么？猖獗泛滥的盗版+偷渡走私的水货+无奇不有的山寨产品。当玩家们都买惯了盗版和水货以后，官方就算在大陆推出行货又能有人问津？而且就现有的行货来说，一是品种少，二是和日美最新产品不同步，好比日本在卖《战国无双3》了，大陆的《战国无双2》行货才上市的话，谁还会去买？还有，日、美、欧华是游戏消费的主力市场，大陆版行货和游戏、台版一样，都是边角余料，既然买正版，肯定买日版切回，买盗版和买水货没区别。之前像大宇、智冠等PC游戏厂商也不是没有推出过行货游戏，但推出之后，以假乱真的山寨产品层出不穷，盗版就更不用说了，直接让国产单机游戏走向死亡。所以说，一个对于国内游戏市场的正规化没什么期待，而且国内很多商家都是只图蝇头小利而不讲信誉的，指望他们来购买日货只有吃亏的份，还不如直接上日、美亚马逊订购来的省心。近期日元汇率持续居高不下，可谓是害苦了我，从亚马逊直购订到的东西不管是货物本身，还是国际邮费都相当的惊人。“棒子货”在近期国内出奇便宜，不过不管怎么样还是坚持买日货，谁叫其他都是水货呢！



希望，当它是浮云吧……

BY:风林

有规模如此庞大的行业，正规的市场早晚会出现，但恐怕未必会以我们希望的方式出现，就像神游那样得过时平台改，这样的产品已经被证明此路不通，但未来要以“中国大陆第一台正式发行的电视游戏机”甚至是“自主知识产权”这样的宣传登场的产品总是会有，而不是我们热议的主流平台。如今任天堂微索尼三大家先后吃了闭门羹，透过这样的信号总该能琢磨点什么了吧。就算可以，国外主机想以正规身份进来几乎就是个死字，那些热门游戏根本没什么能通过审批，我们的护花使者很担心花花草草被国外的血腥暴力甚至是政治方向洗了脑，所以……看着前几年被热炒的电影分级制度到现在也没有实现，无非考虑的还是一个利字，电影业主当然不允许自己的大片被打上“XX岁以下不得入内”的标识，于是——电影分级还是等到我们的电影工业真正强大起来再做吧——先以票房为主，其他不予考虑！问题是，没有规范，扯什么强大。游戏也是一样，只不过与电影比起来，连个蛋蛋的布头都没有害了。



政策不变，希望渺茫

BY:超腾

中国有电子游戏产业吗？有吗，没有吧，有的只是无数的山寨、水货和盗版。人的意识打根上就决定了只有网游这类靠官方运营的东西才能给开发商赚钱，开发商能赚到钱就能上更多税，主管部门就能得到更多好处，自然就会支持网游的发展，所谓利可图则一切OK，电子游戏这种赚不到钱的生意自然没人愿意去做，也没人支持。“游戏机”这个词，在国内社会主流人群中还是一种“孩子的东西”，完全不受重视！经常听到“你多大了还玩游戏”这种不屑一顾的论调，就算厂商把主流的PS3、X360等引进国内，政府的政策也不会给予什么支持和帮助，也就是任其自然自灭，落到钱上上税，落到钱上上税，落到钱上上税。在这种政策和人的消费意识双重阻碍下传统的游戏市场在中国基本看不到希望。



SONY撤出了，任天堂得不到利益，微软是压根没想来，中国电子游戏业如果真要衰落，除非某个成功有钱又有关系的网络游戏大户有这个心思，能利用经营网游的经验，搞出个专门玩网游的强化主机，那还有点看头，不过伟大的家长们是不会允许这种东西存在的。



发展中国家的市场前景

BY:猴子

电子游戏诞生于美国，兴盛于日本，归根结底它的产生、发展和产业规模的扩大，都是在发达国家完成的。发达国家与发展中国家之间的一个差别就是有关部门和民众对于知识产权的重视程度。一部游戏有其开发成本，开发者要保证资金能够回笼，正版软件的价格自然不太便宜。以发达国家玩家的消费水平尚可支持，但是到了发展中国家，情况就是另外一回事了。盗版本身是不含知识产权费用的，因此价格便宜，利润丰厚。随着盗版和烧录卡的泛滥，生活在盗版环境中的玩家们会逐渐形成一种观念：大部分钱用来购买主机，而软件则是免费附赠。这和游戏产业的发展规律正好是背道而驰的。盗版和水货不能为软件商带来利润，只有硬件没有软件的市场，无论如何兴盛，都是不正常的。话说回来，随着盗版也只能在经济水平相对较低、消费者负担能力低下、相关法制不健全的地方滋生。真正的游戏市场，要等经济水平发展到一定程度之后才会形成。在这之前，我们只能继续“享受”这个特殊环境。



04月下
绝赞发售中!!
定价6.99元

《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

电击光盘精彩抢先看!

DVD影像内容

魅力抢眼秀 新作视频

RUSE (全平台)/孤岛危机 (PS3/360)/怪物猎人 边境5.0 (PC)/教世主 (PS3/360)/虐杀原型 (PS3/360)/忍龙 西格玛2 (PS3)/赛尔达传说DS2 (NDS)/七龙珠 赛亚人来袭 (NDS)/圣魔 (NDS)/使命召唤6 现代战争2 (全平台)/通缉犯 (360)/无限回路 (NDS)/眼镜蛇部队 (360)/印第安纳琼斯 国王与水晶头 (Wii)/罪无可恕 (PS3)/战国BASARA 战斗英雄 (PSP)

点播交流栏目 小沛、达人主持

《网家点播台》第14期, 编选视频交流大平台!

格斗道场 格斗游戏教学

《KOF2002UM》官方连续技欣赏 (完结)

斗剧大赏 各国街机高手赛事

《街头霸王4》日本最强店头赛

硬件评测 游戏机硬件评测维修

Wii主机最新固件4.0版应用评测!

特别策划 各类游戏精彩内容

《生化危机》历代回顾特辑之三

达人影像 国内外游戏高手视频

《神剑伏魔录》高手连段打击录像

特别收录 超值光盘附赠内容

《北斗神拳》最新剧场版动画大作!



内容超长,150分钟! 精彩超乎想象

90Min

《北斗神拳》最新剧场动画 揭秘健四郎如何成为救世主

北斗神拳的传人健四郎被南斗五恶拳的鸡击波, 胸膛上留下了七个伤口, 最要命的左胸处也中了一击, 在他心中刻下了比肉体伤害更深的创伤。一年后, 健四郎重出千世, 成为打击恶势力, 拯救无辜受害者的救世主。不过心存善念的健四郎从来不忍心对恶人下杀手, 往往在击败对手后给对方一吻。然而正是这种仁慈之心却酿成了大祸。本次收录的《北斗神拳》最新剧场版电影描绘了健四郎重拾希望和目标, 从伤痛中崛起的那一年的故事, 这个故事发生在原版漫画之前, 自然是以所有系列动漫中都没有收录过的全新故事!



30Min

又一轮新作报道大比拼 家用机手机掌机全面制霸

2009年真的经济危机! 别的话都表现明显, 然而似乎游戏界却呈现给我们一片欣欣向荣的景象。从年初到现在, 好玩游戏简直多到玩不过来。就在《街头霸王4》、《圣斗士2》、《生化危机5》这些游戏已经几乎没有新新闻之后, 各个家用机和掌机上又公开了一大堆新作。之前因为大作频繁发售, 所以各大游戏公司都忙于这些作品的宣传销售, 那么在新作的公开方面便没有先前那么有力度了。现在, 值得我们期待的新作终于海量发布了! 并且这其中的一部分作品就要在近期上市了, 大家准备好迎接新一轮的游戏轰炸了么?



15Min

街霸4大战继续 日本最强店头赛

近日, 日本某街机厅举办了“《街头霸王4》最强店头大赛”, 这一比赛可以看作是马利斯预选赛的重要热身。于是活动吸引了众多日本格斗高手参赛。而这些高手都是预定参加本次大赛的高手, 包括最新复出的梅原大吾等人。所以这次的比赛甚至可以看作为是早期《街霸4》的提前预览。难怪店头大赛了, 那么我们就赶紧一起来看看吧。

15Min

KOF02最终教学 助您踏上达人路

尽管《格斗之王2002UM》这个游戏只是登陆到PS2平台, 但在KOF的历史上绝对是超越之前作品的巅峰之作。本次我们为大家带来的就是SNK PLAYMORE官方为大家演示的各角色极限连续技结晶篇, 加上前两期我们对游戏的介绍, 大家完全可以掌握这个游戏中的实用技巧。虽然这些还是只是一些游戏中的部分, 但相信对大家今后的练习还是有很大的帮助的。

20Min

《生化危机》全系列回顾! 让你了解更多隐秘的历史!

《生化危机》这个系列相信不会有人没有听说过。绝大多数玩家肯定至少都接触过系列作品, 更有很多玩家将其观点归纳为“丧尸类型中首屈一指的经典”。这个节目的内容非常丰富, 我们将为大家陆续介绍《生化危机》系列的历史资料, 包括其一开始的创意来源。吸收了哪些游戏的创意元素, 以及各类衍生作品和对其他作品的影响等等。这是对生化迷们不可错过的视频教学课! 这个节目的内容非常丰富, 我们还将为多期连载。就算是老牌的生化玩家恐怕也不可能了解节目中所透露的所有秘密! 不信? 那就赶紧来看吧!



《电击收藏》, 诚征各方玩家的精彩创意

如果您更为我们的节目增光添彩, 那就赶紧秀出你自己吧!

- 如果您对节目有任何建议或意见, 请认真填写“同族的家”中附带的回函卡, 以便我们能够尽快改进, 将节目做好。
- 如果您有极好的创意, 或者希望在光盘中收录您的节目 (如达人影像等), 请致电: 010-64472729转401。

Final Fantasy7

Advent Children Complete

FF7ACC即将在4月16日以蓝光版的形式与FF13体验版一齐登场，本作和之前的FF7AC相比，区别很大。空气中飞舞的尘埃，人物肌肤的质感等等，都表现得更加细腻。HD的面质，给人一种非常清晰的感觉。本作着重注重细节的精致，SE采用了全新的声效，克劳德攻击巴哈姆特的声效更加厚重，众NPC剧情中的声音也更加响亮，针对画面制作的音效，比前作要多很多，非常细节的部分也重新经过了制作。本作的战斗也十分细腻，人物身上受伤和服装的破损也有制作过去，特别是和巴哈姆特战斗的时候，装甲都会随着战斗而掉落。

